Козуб Сергей
Десятник Александр

ДЕМОНОЛОГИЯ

учебное пособие





Издательство Велигор
Москва 2020

УДК 133.4
ББК 86.42
Д 31

Козуб Сергей, Десятник Александр

Д 31 Демонология. Учебное пособие. – М.: ТД Велигор, 2020. – 396 с.: ил.

Книга, которую Вы держите в руках – реализация идеи комплексного русскоязычного учебника по демонологии с достойной теоретической и практической базой. Труд позволяет получить фундаментальные знания о духах, ангелах, демонах и способах работы с ними в контексте современной Западной Магической Традиции и каббалы. Читатель имеет возможность ознакомиться с подробным описанием их природы, иерархий и других свойств, необходимых в дальнейших самостоятельных изысканиях. Подробно рассмотрена техника безопасности во время ритуальных и других магических практик.

При написании было обработано большое количество отечественных и зарубежных источников, гримуаров, статей и материалов различных оккультных организаций. В издание включены объёмные справочные материалы, а также более сотни иллюстраций, таблиц, печатей и сигилл.

Дизайнер-оформитель обложки – Швец А.А.

ISBN 978-5-88875-871-7

ООО «Торговый Дом Велигор»
г. Москва, м. Кожуховская, ул. 6-я Кожуховская, дом 24, 1 этаж, офис №4
Тел: +7 (495) 784-06-61, +7 (985) 784-08-16.
E-mail: veligor97@gmail.com

Содержание

Благодарности

Эта книга никогда бы не увидела свет без помощи многих людей. Хочу поблагодарить всех, кто разделяет идею и цель создания этого учебника, помогал советами и исчерпывающими комментариями. Спасибо всем, кто помогал с редактурой и визуальным оформлением.

Отдельно хочу поблагодарить К.М., без чьей моральной поддержки и участия, выход книги отложился бы на неопределенный срок.

Предисловие



Страх происходит из невежества.

Вере в демонов в различных формах столько же лет, сколько самому человечеству. Отношение к духовным сущностям различалось от культуры к культуре и постоянно менялось. Из-за чего буквально до последних десятилетий человек находился под постоянным влиянием строго определенных религиозных парадигм, диктовавших кто хороший, а кто плохой.

В древних и античных государствах жречество и магия тесно переплетались в единое целое, с дальнейшим распространением авраамических религий магия понемногу сепарировалась, а позже была заклеймена и предана анафеме. Несмотря на это, издревле человек владел навыками вызова, общения и подчинения духов. Понимание работы с ними существовало даже у примитивных обществ, а цивилизованные народы хранили знания о магии и демонологии в виде письменных источников, дошедших до нас в виде различных религиозно-магических традиций и каббалы. В Эпоху Возрождения магия и демонология разделились на «бытовую» и высшую. А уже в XIX–XX веках, с постепенным ослаблением влияния церкви, эти знания систематизировались и полноценно оформились так, как мы видим их сейчас.

Приступая к изучению магии и демонологии, неофит грезит о подчинении многочисленных легионов духов. В своих мечтах он видит, как духи, ангелы и демоны исполняют его самые светлые и грязные желания. Ну а ленивые просто хотят заключить волшебный договор, согласно которому они станут властителями мира, или на худой конец погасят долги.

Но этого не случится. Или случится, и они подчинятся, но придется долго и прилежно учиться, а результат будет зависеть только от вас самих.

Мы живем в благословенные времена, позволяющие свободно искать, хранить и изучать любой магический гримуар, к тому же свободно собираться и заниматься изысканиями. В наше время принято считать, что мир полностью понят, из-за чего отвергается все, что нельзя точно измерить. Но это не значит, что магия – это область где не существует строгой теоретической и практической системы. За результатом всегда стоят годы обучения, анализа источников и главное – тонкое понимание всего механизма работы, от правильного порядка ритуальных действий и произношения заклинаний до архетипов и планетарных соответствий.

Демонология – это совокупность смежных религиозно-мистических учений и магических традиций от древности до эпохи Нью-Эйдж. Для того, чтобы полноценно освоить предмет, необходимо понимать их все хотя бы на среднем уровне. Поэтому книга одинаково включает фундаментальные и прикладные знания.

У большинства возникнет вопрос – является ли магическая, и особенно демонологическая практика опасной, и соответственно опасна ли демонология? Ответ на оба вопроса – да. Но только в том случае, если человек не владеет предметом и не соблюдает технику безопасности.

Стоит ли рисковать? Да, стоит, если вы хотите трех вещей, которых маги жаждали всегда – знаний, силы, власти. Вопросы же этики и морали оставлены целиком на усмотрение читателя, ибо свободный человек добрых нравов сам в состоянии сделать выбор.

Эта книга – реализация идеи создания комплексного русскоязычного учебника по современной практической демонологии без воды и профанации, с достаточной теоретической и практической базой. Данный труд позволяет получить фундаментальные теоретические знания о современной западной магической традиции, духах, ангелах и демонах, с подробным описанием их природы, иерархий и свойств, необходимых в дальнейших изысканиях. Рассмотрены открытие Врат, ок-

культный экзорцизм и Восхождение мага. Много внимания уделено технике безопасности во время ритуальных и энергетических работ.

Книга подходит одновременно для обучения новичков и как справочное пособие для опытного практика. При написании было использовано значительное число классических и новых библиографических источников, а также личные теоретические выкладки и практический опыт авторов.

Изучив материал, вы сможете результативно совершать эвокации и инвокации разной сложности, развить необходимые навыки Виденья и астральной работы, научиться пользоваться справочными материалами, самолично планировать и создавать сложные ритуалы, совершая их в дальнейшем.

Глава 1. Демонология как система знаний

§ 1. Демонология как часть магической традиции

Приступая к изучению демонологии и постижению искусства эвокации и магии, следует начать с собственной картины мира. Это та земля, на которой будет построен будущий фундамент вашего Искусства – созданный из теории и магического алфавита, подкрепленный практикой.

Согласно определению Алистера Кроули, магия есть Наука и Искусство вызывать Перемены в соответствии с Волей[1], а демонология – древняя и органичная ее часть. Понимая это, люди всегда предпринимали попытки собрать и систематизировать информацию о предмете.

Ранняя демонология, как и магия, более-менее похожая на современную, зародилась в Междуречье. Здесь можно найти «Галла» – демонов, существ, таких, как Удуг, Асаг и дракон Хувава. Хранимая на глиняных табличках информация о них описывала причину и место их появления, а также способы взаимодействия.

В Вавилоне существовала собственная демонология, представленная такими источниками, как Surpu и Maqlu. Здесь упоминаются Пазузу, Лилит и другие демоны. Демоны классифицированы и называются Алу, Галлу, Маскимс, Этимму и Utukke lemnuti («злые демоны»). Дракон Тиамат представляет

[1] Алистер Кроули. Магия в теории и на практике. М.: Издательство Ганга, 2013. С. 38.

изначальную Тьму и Хаос, существующие вне творения. Архетипически Тиамат соответствует египетскому Дракону Апепому, греческому Тифону и еврейскому Левиафану.

Демонологию, возникшую вокруг изучения Тиамат – ядра темных сил, – мы находим в Каббале Клипот, изучающей одиннадцать энергий темной стороны. Эманации Тьмы представлены одиннадцатью правящими демонами, соответствующими одиннадцати зверям, которых Тиамат породила в войне с богами.

Картина мира мага подразумевает широту взглядов, жажду знаний и открытость к новому, что не коррелирует с авраамическими религиями. С процессом становления христианства, людям рассказывалось о вредящих демонах, жаждущих заполучить душу маленького человека. В дальнейшем любой, кто прямо или косвенно был связан с магией и колдовством, – клеймился, позже – преследовался.

Оккультисты Стивен Скиннер и Дэвид Рэнкин, касаясь социального положения мага, пишут, что во всех культурах оно понималось превратно: маги считались маргинальной частью социума, и мнение это позднее усилилось еще больше, благодаря охоте на ведьм и дихотомии между научным знанием и «народными суевериями». На самом деле магическое искусство было важной частью общей культуры.[1]

Этих минусов были лишены языческие религии и магические системы, где общение с различными духами было неотъемлемой частью. Они имели выраженный магический аспект, который влиял на мировоззрение общества. Религиозно-моральная оценка в рамках «хороший/плохой» существовала, но человек контактировал на договорных началах со «старшими» и «младшими» богами, их вестниками, духами или умершими (родом). Мироустройство было соответствующим, поскольку в такой системе человек является субъектом, а не овцой, нуждающейся в пастыре.

[1] Томас Карлссон. Черная магия Сатурна. Статья. 2018.

В дальнейшем в списки демонов начали записывать языческих богов и различные пантеоны мировых традиций. Но не стоит отрицать, что достаточно много средневековых трактатов написаны людьми, имеющими церковный сан. Это те самые гримуары, в которых появилась методика заклинания духов и демонов именами Бога. Это Ключ Соломона, Книга святой магии Абрамелина, магия Арбателя, Гримуар Гонория и т.д.

Достаточно известные произведения, сформировавшие современную демонологию:

- Pseudomonarchia daemonum («Псевдомонархия демонов») – список демонов, опубликованный в 1563 году как приложение к трактату за авторством Иоганна Вира «О демонических иллюзиях»;
- Малый Ключ Царя Соломона и его первая часть «Гоетия». Включает 72 демона Гоетии и не имеет известного автора. Скорее всего, была написана в средневековье, а для большей популярности ее авторство приписали иудейскому царю Соломону;
- Инфернальный Словарь, написанный Жаком Альбеном Симоном Колленом де Планси. Был издан в 1818 году. Примечателен очень качественными и красивыми иллюстрациями.

Христианские философы и богословы обращались к вопросу о демонах по самым разным причинам. Однако все христианские указания и учения, связанные с демонами, сводятся к двум практически векторам: как уберечься от оных (об этом любил рассуждать средневековый философ и теолог-схоласт Фома Аквинский) и как распознать и «нейтрализовать» людей, якобы вступивших с ними в контакт (этому вопросу посвящен, например, знаменитый средневековый трактат «Молот Ведьм»).[1]

Демонологию можно разделить на христианскую (о Сатане как противнике Бога), фольклорную (сказки в прямом смысле) и магическую, рассмотренную в этой книге и во многих других.

[1] Анна Блейз. Демонография. – М.: Издательский Дом «Ганга», 2017.

Именно последняя изучает виды и характеристики существ, их иерархии и способы взаимодействия на основании различных гримуаров и личного опыта практиков и организаций.

Подводя итоги относительно мировоззрения, следует понимать дуальность мира, но изначальный Свет (а не его человеческое понятие) и изначальная Тьма (а не человеческое понятие зла) – это две полностью равноправных части общего целого. Нет никаких «хороших» и «плохих», в общем понимании, но есть комфортная система, в которой придется работать.

Демон, дух, ангел – это не добро и не зло сами по себе. Человеческий страх перед неизвестными силами заставляет казаться демона злым и ужасающим. А христианские сказки рассказывают о доброте ангелов. После практики сила этих существо кажется интересной, прекрасной и могущественной, а не ужасной.

***

Магическая система для работы и исследований должна отвечать определенным требованиям, а именно быть гибкой, удобной, без малопонятных европейскому человеку культурных особенностей. Выбор стоит между индийской системой и каббалой. Первая достаточно сложна для восприятия западным человеком, что ее исключает, поэтому обучение мы будем строить на Западной Магической Традиции и Каббале. Их понятийная система и менталитет вполне понятны европейскому человеку.

Вкратце Западная Магическая Традиция строиться на учении о пяти элементах, знаках зодиака, семи планетах, четырех стихиях и архетипах, где буквы иврита – ее символьный алфавит.

Говоря о магии и демонологии, стоит дать объяснение *Путей*, ибо работа с демонами, духами, ангелами это магическая операция. В современной Западной Магической Традиции существует деление на два Пути. Следование им исторически и философски было основной магических практик и мировоззрения. Например, первая школа практической теургии была основана Ямвлихом среди александрийских платоников.

Целью таких вызываний было сделать духов видимыми для смертного глаза[1].

Термины Путь Левой Руки и Путь Правой Руки применяются значительным количеством оккультных организаций и современных систем. Они произошли из тантризма, школы Буддизма Махаяны, проповедующей о процессе становления Буддой через разные магические методы.

Путь Левой Руки – общее понятие, охватывающее большое количество религиозно-магических систем вместе с образом жизни и развития практика. Практик ПЛР эгоистичен, сфокусирован на личном развитии и личном Восхождении. Адепт ПЛР – нонконформист, нацеленный на работу с силами «тьмы». Он работает с демонами, архидемонами, мирами Клипот, использует сексуальные практики. Цель Пути Левой Руки, согласно Клипотической Алхимии, – достичь самой тёмной из сфер, Таумиэль[2]. После чего маг проходит дальше, не растворяясь в темном аспекте HVHY, и становится «богом», дабы творить свои собственные миры[3]. Здесь адепт еще больше углубляет Падение Человека, разрывая абсолютно все изначальные связи с Творцом.

ПЛР присутствует в большинстве религиозных учений. Существуют чистые ПЛР-традиции, например, Тифонианство, Драконианство, Веретничество. С разных точек зрения [ордена] Драгон Руж – это антирелигия. В той мере, в какой религия может быть определена как обязательства, обязанности и поведение, которые помогают религиозному человеку восстановить порядок в изначальном потерянном идеальном состоянии, ПЛР стремится к такому поведению, которое отбросит человечество к нашему первоначальному порядку[4].

---

1 Блаватская Е.П. Разоблаченная Изида, том 1. – М.: Изд-во Эксмо, 2003. С. 53.

2 Валерия Седова. Путь Левой Руки: Клипот и Драконианская традиция. https://magisteriy.org/magic/458-put-levoy-ruki.

3 Более подробно о двух аспектах Бога – в главах 2 и 3.

4 Томас Карлссон. Драконианская традиция и Путь Левой руки. (статья) С.3.

Путь Правой Руки – общее понятие, охватывающее большое количество религиозно-магических систем вместе с образом жизни и развития практика. Адепт ППР нацелен на развитие и финальное единение со «светлой» ипостасью Творца и приближение к его подобию. Такой практик придерживается общепринятой морали и определенных религиозных норм. Окончание его Восхождения – сефира Кетер. Духовным опытом, связанным с Кетер, считается Союз с Богом. Практик старается убрать последствия Падения и восстановить давно потерянный первоначальный союз.

К ППР-традициям можно отнести все авраамические религии, а также учения и языческие религии, направленные на «улучшение» и развития человека в контексте единства с Творцом или другими богами.

Майкл Аквино в своей «Черной Магии» писал, что в Храме Сета определено:

Путь Левой Руки (Левосторонний Путь) использует сознательную попытку к сохранению и усилению обособленного, психоцентричного существования против объективной вселенной, создавая, предчувствуя и постигая переменное число субъективных и оказывая на них влияние.

Путь Правой Руки (Правосторонний Путь) использует намеренное усилие к растворению или слиянию себя с объективной вселенной[1].

Оба определения подтверждают выведенные ранее. Храм Сета – это современная западная магическая организация, следующая Пути Левой Руки. Ее членами делается упор на т.н. «Самость» как на важней аспект для мага, решившего идти именно этим Путем. В сетианском понимании Самость – это комбинация сил и материй, собранных вместе на время для выращивания бессмертной сущности, которая может продолжить жизнь сама по себе[2]. Невзирая на немалую религиозную со-

[1] Майкл Аквино. Черная Магия. Касталия. 2015. С. 36.

[2] Дон Вебб. Мистерии Храма Сета. Внутреннее учение Левого Пути. Храм Сета. М.: клуб Касталия. 2016. С. 306.

ставляющую, понимание Пути Левой Руки этой организацией вписывается в общепринятое, где в центре – индивидуальное развитие адепта. Религиозный аспект организации во многом базируется на постулатах классического сатанизма.

Подводя итоги, скажем, что базовая основа ПЛР – эгоизм и поиск полагающимся только на себя адептом собственного Пути, с отмежеванием от объективной вселенной. В противовес, ППР подразумевает развитие для окончательного и праведного слияния с Творцом[1].

ПЛР, в контексте демонологии, подразумевает работу мага с темными силами с целью растворить его ограничения и при помощи этого найти магическую силу и способности. Силы света же используются, когда маг достигает божественности и становится творцом.

§ 2. Демонология

Этимология слова «демон» – греческая, от слова δαίμων [даймон], «дух», «божество». Само слово обрело негативный окрас только в христианской теологии и не сразу.

Дух – это общая категория для любого бестелесного и бесплотного разумного или условно разумного существа. В том числе сюда можно включить энергетическое воплощение умершего человека, сохранившее прижизненный облик и память (т.н. мертвый дух).

Упростим деление через каббалистическую систему Древа Жизни и Древа Смерти. Сефирами управляют архангелы, клипами – архидемоны. Дополнительно существуют духи стихий, духи умерших, природные духи мест (лесов, полей, перекрестков) и т.д. Поэтому стоит разделить получившуюся совокупность на ангелов в классическом понимании, демонов в классическом понимании и духов, вложив в каждое понятие определенный смысл и характеризирующие оккультные особенности.

[1] Первый магический круг Драгон Руж. Демонология – наука о темных силах. С. 84.

Воздержимся от оценочных определений, таких, как добро и зло, хороший и плохой. Это чисто субъективные человеческие вещи, зависимые от времени, культуры народов и обществ. Банальные вопросы морали нам не интересны.

Ангел (др.-греч. ἄγγελος, *ангелос* – «вестник, посланец») – разумное бесплотное существо, имеющее в себе Изначальный Свет. Их соотносят с Древом Сефирот (в том числе с разными планами и мирами на нем), в частности, каждой сефирой управляет определенный архангел. Основной их целью почти всегда является подтягивание человека и мага к божественному уровню. Обычно они являются в человеческом и приятном виде. Имеют в себе ярко выраженные аспекты светлой эманации Творца (YHVH), иерархически делятся на чины. Согласно бытующему мнению, являются только проводником воли Творца и не имеют собственной.

Магическое орудие власти: Жезл.

Демон – разумное бесплотное существо, имеющее в себе Изначальную Тьму или приобрётшее ее. Обычно их соотносят с Древом Клипот (в том числе с разными планами и мирами на нем), каждой клипой Древа Смерти управляет архидемон. Зависимо от своего положения, могут как находиться в составе легионов, так и быть повелителями легионов. Часто являются в «неприятной» и животной форме. Имеют службу, часто привязаны к некоему человеческому пороку и соответствующей клипе. Соотносятся с теневой эманацией YHVH – HVHY[1]. В контексте свободы выражения воли в большинстве случаев намного свободнее, чем ангелы.

Магическое орудие власти: Атам.

Дух – общее название разумных либо неразумных бесплотных существ. Включает в себя весь спектр существ, от низших до высших, не являющихся ни ангелами, ни демонами. Сюда можно отнести самых простых паразитов (лярв), духов стихий (элемен-

[1] Templum Falcis Cruentis. Книга Ситра Ахра. Гримуар Драконов Другой Стороны. М.: Клуб Касталия. 2018. С. 16.

талей), лесных духов (фейри), духов умерших людей – и так далее по возрастающей, вплоть до особо сильных сущностей. Обычно не привязаны к конкретной сефире или клипе, хотя могут иметь их свойства. Не несут в себе Изначального Света, ни Изначальной Тьмы. Могут возникнуть самостоятельно, быть искусственно созданными или даже быть вознесшимися людьми и т.д.

Но важнейшая классификация духов проистекает из пользы магу. Их можно разделить на два вида: те, что могут влиять на физический мир и имеют хоть сколько-нибудь актуальную службу и навыки, и те, что по факту ни на что кроме разговоров не способны. Вторых большинство, если охватывать миллиардные сонмы духов, хотя люди часто наделяют духов всесилием, на самом деле огромный процент имеет службу, ценность которой близка к нулю.

Исходя из вышеописанного, можно определить:

Демонология (греч. δαίμων [даймон] – «дух», «божество») – система и комплекс знаний, изучающих и описывающих всех бесплотных и бестелесных существ, а именно ангелов, демонов и духов в любом проявлении или эманации. Также включает изучение их мест существования, характеристик, свойств, иерархии, а также методы и способы общения, подчинения, заключения договоров и изгнание.

Если совсем упрощенно, это «наука о даймонах». В дальнейшем будет использована каббалистическая методика познания и классификации.

На вопрос «Почему?», отвечу словами классика: «Ввиду этого постоянного источника недоразумений совершенно необходимо создать фундаментальный и универсальный язык для передачи идей.[1]« То есть по причине, о которой говорилось в начале параграфа, так как без общей системы мы не поймем друг друга, и произойдет то, что всегда бывает среди т.н. «практиков», – выяснение, чья традиция лучше и круче.

[1] Регарди Израель. Каббала. Гранатовый Сад. Изд. 2-е. Пер. с англ. В. Нугатов. – М.: Энигма, 2017. С. 50–51.

Поэтому:

Предмет демонологии – общие закономерности в изучении демонов, ангелов, духов. Работа с ними во всех ее аспектах.

Объект демонологии – демоны, ангелы, духи, их природа и свойства.

Метод демонологии – основные: инвокация и эвокация. В более широком смысле сюда можно отнести различные философские и практические методы познания и исследований. Оба этих метода можно назвать ритуальными или как более распространено в Западной Традиции – церемониальными.

Эвокация – вызов духа, ангела или демона без появления, до частичного или полного появления для общения, поручения задания, заключения договоров и т.д.

Вызов в треугольник проявления – самый распространённый способ эвокации.

Инвокация – вызов духа в предмет, животное, человека и т.д. для общения. Обычно совершается в зеркало, хрустальный шар или в медиума.

Оба метода – многоразовые действия, нацеленные на получение результатов, которые адепт анализирует логически, сравнивая их. То есть то, что максимально подходит под определение «эксперимент». Из этого следует, что метод демонологии – экспериментален.

§ 3. Вызываемые

Для каждого духа, демона или ангела авторами был составлен перечень характеристик, необходимых для дальнейшей классификации, изучения и практической работы. Условно делим их на основные и дополнительные.

Основные характеристики:

1. **Имя** – «я» конкретной сущности, всегда единственное в своем роде. Есть похожие, но нет двух одинаковых. Его можно получить предсказательными методами или от самого духа духом

в процессе эвокации или инвокации. Искусственно созданные сущности нарекаются магом. Имя обязательно необходимо для эвокации, принуждения, поручения задания и разрешения удалиться, то есть для любого контакта и общения.

2. **Сигилла/Печать** – некий символ или группа символов, передающая природу конкретного существа. По сути, «электронная цифровая подпись», данная самим существом. Печати как имена, могут быть похожи, но не бывает двух одинаковых. Сигиллу же можно создать самому, имея имя и планетарный квадрат либо розу-крест Золотой Зари. Более подробно об этом в главе 5.
3. **Планета** – классификационная характеристика, отражающая к какому конкретно планетарному аспекту, принадлежит сущность, которая может не быть именно планетарным духом, но ее природа всегда ближе к одному-двум определенным аспектам. Например, мертвые духи имеют сатурнианскую природу, но могут совмещать с меркурианской, воинственные – марсианскую и т.д. Планетарные принадлежат конкретному архетипу планеты.
4. **Благовоние** – определенное, больше всего подходящее для вызова и/или как жертва конкретной сущности. Возжигаемое для любого контакта, кроме скраинга. Почти всегда соответствует конкретному планетарному аспекту.
5. **Служба** – какую конкретную функцию может выполнять дух, ангел или демон. Очень важный момент, ибо существо может быть, как однозадачным мелким духом, так и древним гоэтическим демоном, которому, вполне возможно, народы поклонялись как богу.

Дополнительные характеристики:

1. **Гематрическая сумма имени** – гематрия как каббалистический метод состоит в прямом переводе имени сущности на иврит и подсчете суммы числовых значений каждой буквы. Необходима для анализа имени по *Sepher Sephiroth*, проверки планетарных соответствий и т.д. Подробнее о методах каббалы – в главе 4.

2. **Стихия** – двойная классификационная характеристика, указывающая к аспектам какой стихии, принадлежит сущность. Почти всегда двойственная, например Огонь Воздуха или Вода Земли[1]. Строго одна стихия только у элементальных духов. Подробнее о стихийной магии – в главе 6.
3. **Час призыва** – информация, необходимая для знания, в какой час дня и ночи следует совершать призыв, чтобы получить максимальный результат. Также позволяет проверить, правду ли говорит конкретный дух. Например, по таблицам Ночных и Дневных Часов[2] духа с такой службой или природой следует вызывать в день и час Венеры, но сущность упорно утверждает, что ее необходимо вызывать в день и час Меркурия. Ключевая характеристика для проведения эвокации до частичного или полного появления. Все необходимые в работе таблицы вы можете найти в приложениях.
4. **Сторона света** – в какую сторону должен быть повернут алтарь в храме и треугольник проявления. По моему опыту, большинство сущностей призывают с востока, духов мертвых – с севера и т.д.
5. **Истинный вид** – достаточно субъективная, связанная с планетарным аспектом и природой существа, но очень ценная для изучения характеристика. Например, суккубы имеют лилитианскую природу и определенный общеизвестный внешний вид. Марсианские планетарные духи и существа с аспектом Марса – воинственный вид и т.д. Легко проверить в ситуациях, когда по информации из гримуара существо – суккуб, но явилось в виде воина с бронзовым мечом, при этом утверждает, что его планета – Сатурн. Стоит помнить о том, что многие духи при этом являются в том виде, который нравиться им самим, хотя свою энергетику они изменить не могут.

---

[1] Кроули Алистер. 777. Каббала Алистера Кроули. /Перевод с англ. Анны Блейз. – М.: Ланселот, 2018. С. 106.

[2] Рэнкин Дэвид, д'Эсте Сорита. Практическая магия планет: магия четырех стихий в западной мистериальной традиции. / Перевод с англ. Анны Блейз. – М.: Энигма, 2017. С. 85-86.

6. **Жертва** – определенное благовоние, пища, вещь или животное, необходимое для вызова или платы за услуги по договоренности. Например, хлеб и пиво, кровь или монеты.

Далее рассмотрим все эти характеристики на примере конкретного духа:

ЗИНИС

זיניס



Рисунок 1. Печать духа

Гематрия имени: 137.

Планета: Венера.

Стихия: воздух.

Благовоние: камфара, роза, сандал.

Жертва: белое вино.

Служба: помогает в любви. Не требует жертвы, подпитывается позитивными эмоциями, возникшими у человека после работы духа.

Сторона света: юго-восток.

Истинный вид: Амур.

Вызывание: вырезать сигиллу на дереве Венеры или на очищенной бумаге.

Примечание: общителен, не опасен, по Древу Сефирот достаточно приближен к мирам, близким к Ацилут.

Разберем эти данные подробнее:

1. Имя – тут все понятно. Далее следует его прямой перевод на иврит, необходимый для гематрических расчетов.
2. Печать – получена от него самого, необходима для медитации или эвокации.
3. Гематрия имени – 137, согласно *Sepher Sephiroth,* соответствует определенным словам, которые можно использовать для более вдумчивого анализа.
4. Планета – Венера, соответствует службе и внешнему виду.
5. Стихия – воздух.
6. Благовония – венерианские (роза).
7. Жертва – соответствует природе духа.
8. Служба – соответствует планете.
9. Сторона света – без комментариев.
10. Истинный вид – соответствует службе и планете.
11. Вызывание – стандартное для большинства духов.

Из примера выше легко понять, что данные характеристики в достаточной мере описывают нужное нам существо. Есть вся необходимая для анализа, изысканий и работы информация.

Такая форма подойдет для ведения собственного каталога сущностей, с которыми работает адепт, или тех, что прямо ему подчинены. В гримуарах такой каталог назывался Liber Spirituum (Книга Духов), то есть тетрадь или книга, которую устанавливают в треугольник проявления[1]. На странице изображалась печать духа, служба и прочая нужная информация, а вызванный дух должен был принести клятву и оставить свой астральный отпечаток на соответствующей странице. Неплохим вариантом будет ведение каталога в виде карт, схожих по размеру с Таро, или в любой другой удобной форме.

[1] Stephen Skinner, David Rankine. The Goetia of Doctor Rudd. London. Golden Hoard Press, 2007. – P. 93.

Говоря об иерархиях демонов и ангелов относительно Древа Жизни и Древа Смерти, важно помнить, что нижеизложенное основывается на учениях каббалистов поздней эпохи, а не на одном из главных каббалистических трактатов – Зогаре.

Также существует иерархия планет (и планетарных управителей, которые не пересекаются с соответствующими сефирами и их архангелами), иерархия стихий (и стихийных королей, ангелов и архангелов) и т.д. Далее в случае дублирования имен архангелов или ангелов управителей сефиры и планеты важно помнить, что это разные сущности, но со схожими именами. И эти иерархии не пересекаются.

В западной демонологии ангелов принято делить по ангельским чинам, которые уже тянут за собой стихию, планету и т.д. Приведенная таблица полностью описывает ангельские чины, их соответствия архангелам и планетарным архетипам. Например, ангельский чин Властей, возглавляемый архангелом Михаэлем, соответствует Солнцу, принадлежит четвертому небу[1]. «Номерные» небеса – это отдельные ангельские миры относительно сефир.

Для работы необходимо составить абсолютно ясное представление о характере каждой данной иерархии и о том, какое место она занимает в системе в целом. Например, первая сефира именуется Кетер, Венец. Ее божественное имя – Эхейе, означающее «я буду». В древнееврейском языке это форма будущего времени 1-го лица глагола «быть». Архангел этой сефиры – Метатрон, ее ангельский чин – Хайот ха-Кадош, а ее чертог в мире Асия – Рашит ха-Гилгалим. Каждое из этих имен, в свою очередь, связано с одним из четырех каббалистических миров[2].

Вызов ангела усложняется тем, что иногда придется «запрашивать» разрешение на исполнение им его службы у соответ-

---

1 Рэнкин Дэвид, д’Эсте Сорита. Практическая магия планет: магия четырех стихий в западной мистериальной традиции. /Перевод с англ. Анны Блейз. – М.: Энигма, 2017. С. 116.

2 Израель Регарди. Полная система магии Золотой Зари. Пер. с англ. Анна Блейз. – М.: Энигма, 2011. С. 60.

ствующего архангела. При этом принудить его к работе невозможно так же, как и подчинить, к тому же он может отказать вам по субъективным причинам.

С классификацией демонов все намного сложнее, ибо общая иерархия в западной демонологии пересекается с феодальной человеческой структурой. У демонов Гоетии она выглядит так (в порядке убывания): Короли, Герцоги, Князья, Маркизы, Графы, Рыцари, Губернаторы. У каждого из них есть в подчинении определенное количество легионов духов. Во главе отдельного легиона стоит дух или демон рангом пониже. Легионы сильно неоднородны по составу и численности. Разные источники называют цифры в 5000, 10090 и даже 60000. Для более подробного изучения соответствий гоетических демонов можно обратиться к Книге 777 или Гоетии с предисловием и комментариями Алистера Кроули[1].

Лучше начать со второй и потом перейти к первой. Там есть описание, изображения, печати каждого гоетического демона и много дополнительной информации в виде заклинаний призыва и справочных таблиц, необходимых в подготовке к эвокации.

Гоетия не описывает миры Клипот, которые, согласно герметическому принципу[2], должны быть устроены по аналогии с Сефирот. Обратившись к материалам *Templum Falcis Cruentis*, видно, что демон Уазарель, третий посланец имени Таумиэль, принадлежит клипе Таумиэль, управители которой – Сатана и Молох[3]. У трона и архидемона каждой Клипы есть посланцы и прочие служебные духи. При этом некоторые соответствия Сефирот и Клипот могут не совпадать, например, Сефира Кетер соответствует Урану, а Клипа Таумиэль – Плутону в современной Каббале и астрологии[4].

---

1 Гоетия. С предисловием и комментариями Алистера Кроули. Издание второе, исправленное и дополненное. Пер. с англ. А. Блейз. – М.: Издательство «Ганга», 2015. С. 202–216.

2 «Что наверху, то и внизу».

3 Templum Falcis Cruentis. Книга Ситра Ахра. Гримуар Драконов Другой Стороны. М.: Клуб Касталия. 2018. С. 50.

4 Frater Александр. 10 сигилл Древа Сефирот и 10 сигилл Древа Клипот. Статья. https://magisteriy.org/philosophy/526-desyat-sigill.

Рисунок 2. Сводная таблица ангельских и демонических чинов

Иерархия духовных сущностей планеты						
Небо	**Планета**	**Архангел**	**Ангельский чин**	**Разум**	**Дух**	**Демонический Чин**
Первый Лик (высшая ступень)						
		Метатрон (Metatron)	Серафимы			
		Разиил/ Разиэль (Raziel)	Херувимы			
7	Сатурн	Цафкиил/ Цафкиэль (Tzaphkiel)	Престолы	Агиэль (Agiel)	Зазель (Zazel)	Сосуды Беззакония
Второй Лик (средняя ступень)						
6	Юпитер	Цадкиил/ Цадкиэль (Tzadkiel)	Господства	Йофиэль (Jopliiel)	Хисмаэль (Hismael)	Невестивые Мстители
5	Марс	Хамаил/ Хамаэль (Khamael)	Силы	Графиэль (Graphiel)	Барцабель (Bartz abel)	Марс
4	Солнце	Михаил/ Михаэль (Michael)	Власти	Нахиэль (Nakhiel)	Сорат (Sorath)	Воздушные Силы
Третий Лик (нижняя ступень)						
3	Венера	Уриил/ Уриэль (Uriel)	Начала	Хагиэль (Hagiel)	Кедемель (Kedemel)	Фурии
2	Меркурий	Рафаил/ Рафаэль (Raphael)	Архангелы	Тириэль (Tiriel)	Тафтартарат (Taphthartharath)	Обвинители
1	Луна	Гавриил/ Габриэль (Gabriel)	Ангелы	Малка (Malka)	Шад (Shad)	Искусители

Современная церемониальная магия, к которой относят, в том числе, эвокации, исторически следует Ключам Соломона и некоторым другим гримуарам. Структура иерархии в корне схожа. Например, Гримуар Гонориуса упоминает поименно четырех королей, занимающих главенствующие положение, и семь младших духов, которых надлежит вызывать в определенные дни недели[1]. Этот тип показывает вертикальную пирамидальную иерархию духов ангелов и демонов где каждый кому-то подчинен, которые в свою очередь подчинены Творцу. Один из вариантов общей демонической иерархии изображен на рисунке 3[2].

Во втором веке нашей эры возникла концепция «места жизни» демонов, изложенная в «Халдейских Оракулах» и в рабочем виде существует в наше время. Она утверждает, что они находятся внутри человека, как элементы его психики и разума, либо снаружи, на определенных мирах, планах или ходят меж людей. Алистер Кроули считал, что демоны Гоетии – это части человеческой личности. Обе эти теории имеют право на жизнь. Лично я приверженец второй, но определенные аспекты человеческой психики, схожие с природой конкретной сущностей имеют место быть, причем эти сущности имеют определенную власть над этими аспектами.

Средневековые теологии и оккультисты представляли иерархию «Ада» похожей на человеческое общество, что является чисто субъективным мнением. На практике, единственное общее в бесконечно переменчивых астральных мирах, планах, легионах, группах это простая иерархия – «командир/подчиненные». Отношения между ними могут быть очень разными, но «подчиненные» всегда несут на себе печать «командира», указывающую на принадлежность и полномочия. Такая иерархия существует, например, на кладбищах, где подчинен-

[1] А.Э. Уэйт. Церемониальная магия. Н. Новгород: издатель А. Г. Москвичев. 2014. С. 45.

[2] Бомбушкар И.С. Погребной А.О. Каббала. М.: Киев. 2006. С. 213.

ИЕРАРХИЯ ДЕМОНОВ

1. **Кеметиэль**
"Толпа Богов"

2. **Белиаал**
"Бесполезность"

3. **Аатиэль**
Сомнение

Пять проклятых народностей:
1. Амалкиры - агрессоры
2. Гебуримы - сильные
3. Рафаимы - трусы
4. Нефилимы - страстные
5. Анакимы - анархисты

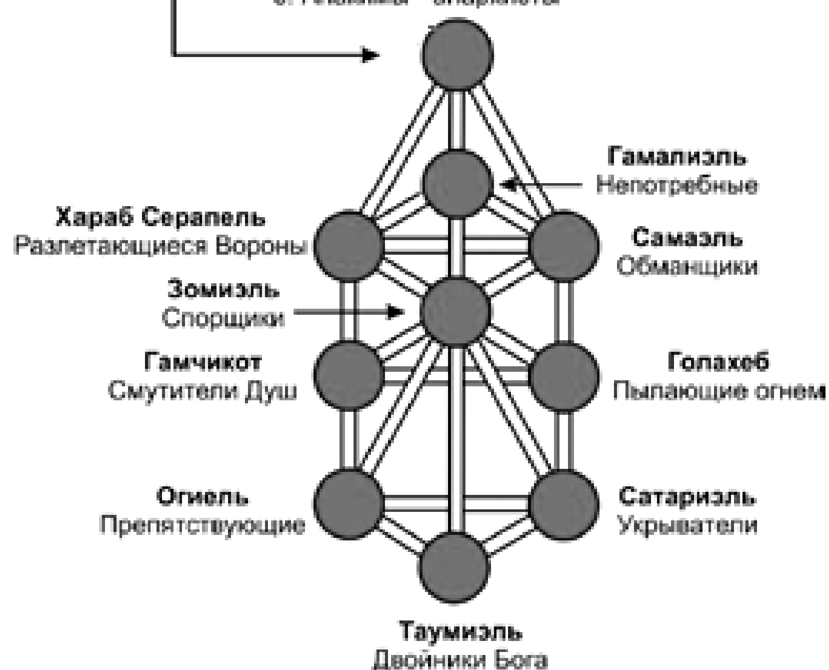


Рисунок 3.
Иерархия демонов в соответствии с Древом Клипот

ные кладбищенские духи привязаны к хозяину кладбища, сами при этом обитают на перекрестках или по углам погоста.

Печати/клейма на «теле» сущностей выступают дипломатическим иммунитетом, пропуском, проводником воли наложившего и указанием на собственника. Еще они создают систему передачи энергии между «рядовым составом», офицерами и «эмиссарами», и главным «командиром». Клеймо обычно выглядит как символ или графема на астральном теле существа.

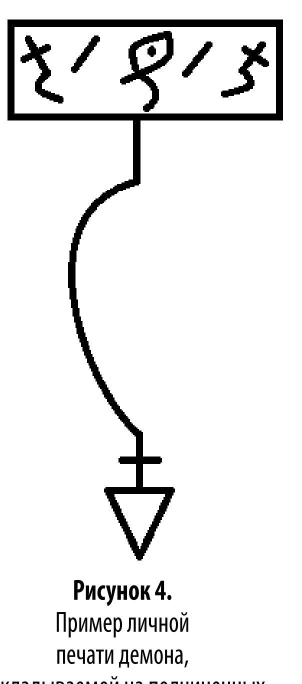


Рисунок 4.
Пример личной печати демона, накладываемой на подчиненных

На иллюстрации изображена временная печать благословения Адрамелека, наложенная во время эвокации на оператора и медиума для выполнения ими определенной задачи.

Невзирая на кажущийся огромный потенциал источников, демоническая иерархия фактически минимально описана. Общим знаменателем в западной и славянской традициях является система отношений между духами, демонами, ангелами, но при этом кардинально отличается порядок построения диалога между вызванным и практиком.

В Западной радиции маг является властителем своего храма и повелевает вызванному духу, используя, например, божественные имена. В славянской практик в большей мере договаривается с сущностью, всегда оставляет ей откуп за работу и беспокойство. В работе придется сочетать оба подхода, но первый обычно применяется чаще. Более всего это касается фамильяров.

***

По своей природе фамильяры – это «младшие» духи, которые связаны не с божественным началом в человеке, а с той стороной его подсознания, неким архетипом или комплексом, который он использует в своей магической работе[1]. Помощь, которую они могут оказывать, совпадает с планетарным аспектом и службой духов. Спектр вариантов колеблется от увеличения силы мага до конкретных задач, которые фамильяр выполняет по воле хозяина. Работа с ним строиться на договорах различного срока действия, от нескольких недель до всей смертной жизни мага. Такая связь между хозяином и духом обычно очень крепка.

Теоретически фамильяром может быть любая сущность, в том числе дух или демон. Маг призывает или создает его сам, получает от других духов или демонов по договору, в дар или благодарность и т.д. Обычно дух-помощник постоянно находится рядом с магом, поэтому держать сильного духа или демона постоянно возле себя затратно.

В большинстве случаев они принимают вид домашнего животного, например, кошки, птицы или собаки. Эта форма очень удобна для сознания мага, которому поначалу достаточно сложно привыкнуть к следующей по пятам астральной форме духа. Традиционно фамильяра подселяли в домашнее животное, чтобы он мог лучше влиять на физический мир, охранять жилище, храм и т.д.

Фамильяры имеют все те же перечисленные ранее характеристики, что и другие духи, в том числе планетарную и стихийную природу. Для подпитки духа-помощника можно зажигать определенное благовоние, некое приношение – или он кормится сам за счет тела живого животного-носителя.

[1] Брат Марсий. Демонология: Наука и Искусство. – М.: ИП Красников Е.Н., 2020. С. 261.

***

Нельзя не затронуть тему «договоров с дьяволом». Дьявол – это абстракция, архетип, а не личность готовая купить «душу» первого встречного. Согласно материалам Инквизиции – процедура состояла из множества этапов, включая отречение от церкви и Бога, молитвы Дьяволу и т.д., дополнительно человек должен был составить конкретный список желаемого взамен и указать срок действия договора, по истечении которого он умирал и попадал в вечное рабство к «врагу рода человеческого».

С магической точки зрения, процедура логична в том, что человек должен «отключиться» от христианского эгрегора, «подключиться» к противоположному прежде совершения самой сделки. Но из личного опыта могу сказать, что отрекшийся сам «стоит» меньше чем падший праведник. Дошедшие материальные источники утверждают, что люди «продавали душу» за определенные услуги, разберем их подробнее с комментарием:

- Вечная молодость – странный выбор, несмотря на то, что срок действия длился в среднем 7–13 лет.
- Магическая сила и навыки – рабочий вариант, такой может заключить практически любой практик.
- Деньги – те суммы, о которых говорится, – практически невозможны.
- Чины и милость – возможно.
- Любовь женщин или одной конкретной женщины, – возможно.

С точки зрения мага-демонолога, это достаточно спорная система, потому что ни один демон не сможет дать все это одновременно. Как может демон с природой Сатурна дать человеку любовь женщины? Это невозможно, а вот одарить навыком «черной магии» – вполне. То есть второй стороной здесь будет не «Дьявол», а дух или демон с определенной службой, охватывающей желание человека. Эти «договоры» отражают менталитет человека позднего Средневековья, с его дуализмом

мира, страха Божьего гнева вместе с иллюзорным чувством, что его душа бесценна.

При этом известные истории письменные «договора с дьяволом» – это подделки либо выбитые под пытками инквизиции самооговоры. Пример на рис. 5 – где в договоре есть физические подписи «князей ада». Фактически это подделка, используемая в церковно-политических репрессиях кардинала Ришелье против неугодного ему священника.

На самом деле духам и демонам интересны краткосрочные договора и сделки, где маг получает нечто связанное со службой сущности и платит духу подношением, благодарностью или обязанностью. Они заключаются устно и никогда с кровью человека, кроме случаев пожизненного договора служения или «на деньги». О таких сделках, порядках подчинения духа и поручения ему задания рассказано в главе 11.

Маг может заключить договор с духом, ангелом (гораздо реже) или демоном во время эвокации или инвокации. И, как ни странно, вы будете их заключать постоянно.

Такая сделка может быть заключена на четко определенный срок, всю смертную жизнь и даже действовать после нее. При этом не всегда просить будете вы, иногда наоборот. Вы сможете связать духа службой, иметь «своих» духов и фамильяров, формируя иерархию «начальник-подчиненный», где выше вас – никого или демон-покровитель, а ниже – духи, подчиненные вам.

В этой главе предложена «карточка» духа Зиниса, по такому же принципу составлены карточки пятнадцати духов в приложении 12 к этой книге. Используя эту систему, вы можете создавать такие же, формируя собственный архив нужных вам сущностей.

За службу им вы будете платить едой, вином, водкой, предметами, благовониями, монетами, жертвами и т.д. Возможно, в вашей практике будут договоры, где вы будете продавать живого человека демону в обмен на его благосклонность и помощь. Поэтому перейдем непосредственно к изучению магической теории.

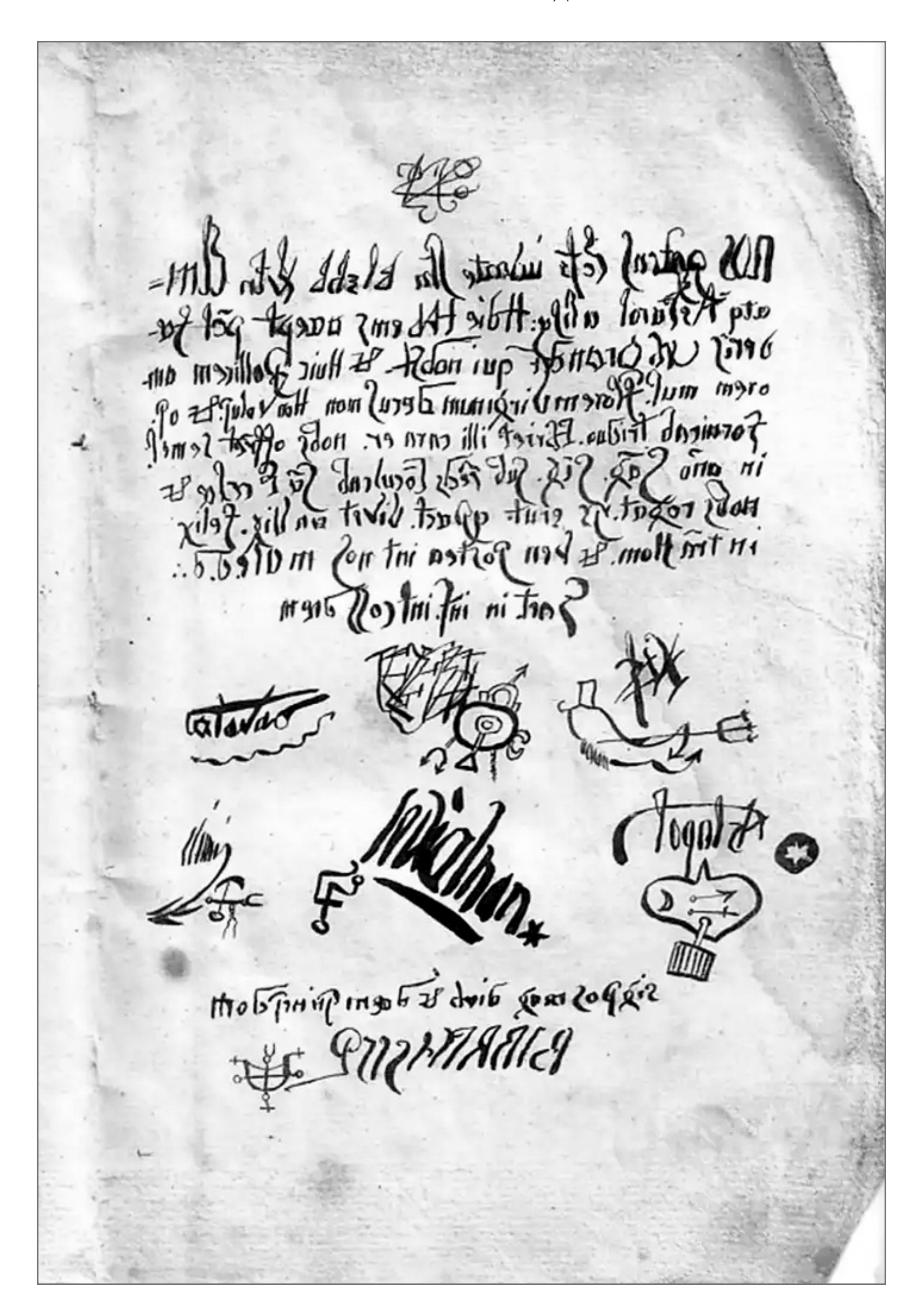
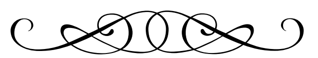


Рисунок 5. Договор с Дьяволом Урбана Грандье

Глава 2. Каббалистическое Мироустройство. Древо Сефирот и Древо Клипот



§ 1. Каббалистическое мироустройство как система

Магические традиции тесно связаны с религиями и верованиями народов, их породившими. Ну и, конечно же, они несут на себе отпечаток менталитета и географических условий местности, где возникла конкретная традиция. Как уже говорилось в предыдущей главе, дальнейшие исследования невозможны без использования максимально универсальной и удобной системы.

Оккультная каббала, построенная на базе еврейской религиозной каббалы – одна из лучших основ для оккультных исследований и классификаций. Она логична, понятна и является той самой «картотекой» и основой магического алфавита, позволяющей адепту легко каталогизировать информацию и результаты изысканий. Широко известные и проработанные таблицы соответствий помогают в подготовке этих опытов.

В итоге мы получаем универсальную систему с понятийным аппаратом, позволяющим легко понять друг друга двум практикам. А источники от древних времен до современности предоставляют возможность работать практически с любое явлением, опираясь на кем-то пройдённый путь.

Каббала – основа Западной Магической традиции обоих Путей, впитавшая в себя знания многих народов, и окончательно

сформировавшаяся как еврейское мистическое учение. В конце XIX века в магических орденах возникла «оккультная каббала», вобравшая в себя все нужные методы, знания и инструменты, но отринувшая религиозную составляющую. Так же существует готическая каббала – намного реже используемая. Ее особенность в том, что вместо букв иврита используются руны футарка, возникшие в XVI веке в Швеции.

К основным каббалистическим источникам относят:

- Сефер Йецира.
- Зогар.
- Сефер Ха-Бахир.

В работе вы постоянно будете пользоваться Древом Сефирот и Древом Клипот, таблицами соответствий относительно отдельных сефир, клиф, цинарот, туннелей Сета, архетипов, планетарных аспектов и т.д. Работа с ними даст возможность проверять истинность большинство информации, которую вы встретите в гримуарах или получите от других практиков. Несмотря на кажущуюся громоздкость и сложность, практическая работа с ними достаточно проста.

Основная часть работы мага и демонолога – работа с источниками, специальными компьютерными программами и таблицами. Современные возможности работы с информацией позволяют максимум за полчаса рассчитать и выписать нужную для подготавливаемой эвокации или любой другой ритуальной работы.

***

Согласно каббалистической концепции – мироустройство с момента Творения и до современности описывает Древо Сефирот и Древо Клипот (клипа, евр. – «скорлупа»).

Понятие «сефирот» не имеет буквального перевода и приблизительно переводится как «число». Каждая сефира содержит в себе все древо, и одновременно представляет определенные аспекты, выраженные математически и философски в виде разных соответствий, в том числе числовых.

Сефиры – эманации Творения, начинаются с Кетер (Короны) и разворачиваются вплоть до Малкут (Царства) по пути священной молнии. Каждая сефира содержит в себе уменьшенную копию (с определенными особенностями) всего древа, создавая устойчивую и самовоспроизводимую систему.

Древо состоит из десяти уровней, а одиннадцатая сефира известна как не-сефира, и ее имя – Даат. Даат – это врата в царство Ситра Ахра, в дом древа Смерти, возникшие после Падения. Она существует в промежутках между двумя деревьями.

Эманация – (лат. emanatio – «истечение, распространение») – философское понятие, значащее истечение чего-либо из чего-то более сложного и результат этого процесса.

Как и Древо Жизни, Древо Смерти состоит из десяти клип, или скорлуп, каждая из которых имеет собственные качества и разумы. Они являются «оборотной стороной» сефир и потому разделяют с ними их качества[1]. Разум – это управитель каждой клипы, выражающий ее идею.

Древо Сефирот – **Sitra D'kedushah.** (Сторона святости).

Древо Клипот – **Sitra Achra**. (Сторона нечистоты).

Снаружи Древа Сефирот существует три покрова Непроявленного:

1. Айн – Ничто, числовое значение – 000.
2. Айн Соф – Бесконечность, числовое значение – 00.
3. Айн Соф Аур – Бесконечный Свет, числовое значение – 0.

Противоположность вышеуказанному – три уровня над Древом Клипот. Они концентрируются в Таумиэль, первой Клипе Древа, в которой клипотическое естество наделяется определёнными атрибутами.

1. Тоху – Хаос, Пустотный Бездумный Свет, числовое значение – 000.

[1] Бен Кэин С. Гримуар Черного Древа Жизни. М.: Велигор, 2020. С. 15.

2. Боху – Пустота и Дух Бездумного Света, числовое значение – 00.
3. Хасек – Тьма, числовое значение – 0.

Три уровня Мира соответствуют непроявленному Абсолюту, пустоте, из которой начнётся творение. Они находятся соответственно над Кетер и Таумиэль, не имеют никаких обозначений и атрибутов, концентрируясь на первых сефирах древа, имеющих определённые образы и атрибуты.

Снаружи этих уровней по разным версиям находиться хаос и остатки от акта Творения.

Рассуждая о демонических иерархиях и местах их обитания, выделяют условные Земли (демонические Царства). Они соотносятся с клипами и их группами на Древе Смерти.

Семь Земель Инфернального Древа:[1]

1. Арец – высушенная, покрытая трещинами земля.
2. Адама – красноватая почва.
3. Джия – холмистая поверхность.
4. Нешиа – пастбище, луг.
5. Циа – песчаная или пустынная земля.
6. Ареква – земля.
7. Зебел или Челед – смесь земли и воды.

Семь Мест обитания инфернальных сущностей:

1. Шеол – Чрево Земли (Могила Небесного Рая, Тройная Преисподняя, соотносится с тремя первыми клипот);
2. Авалон – Вечные муки (анти-Хесед).
3. Титихоз – Смертный Прах (анти-Гебура).
4. Бар Шачет – Могила Разрушения (анти-Тиферет).
5. Целмос – Тень Смерти (анти-Нецах).
6. Шаари Мрат – Врата Смерти (анти-Ход).
7. Гиеханим – Преисподняя (анти-Йесод-Малькут).

[1] Бомбушкар И.С. Погребной А.О. Каббала. М.: Киев. 2006. С. 208.

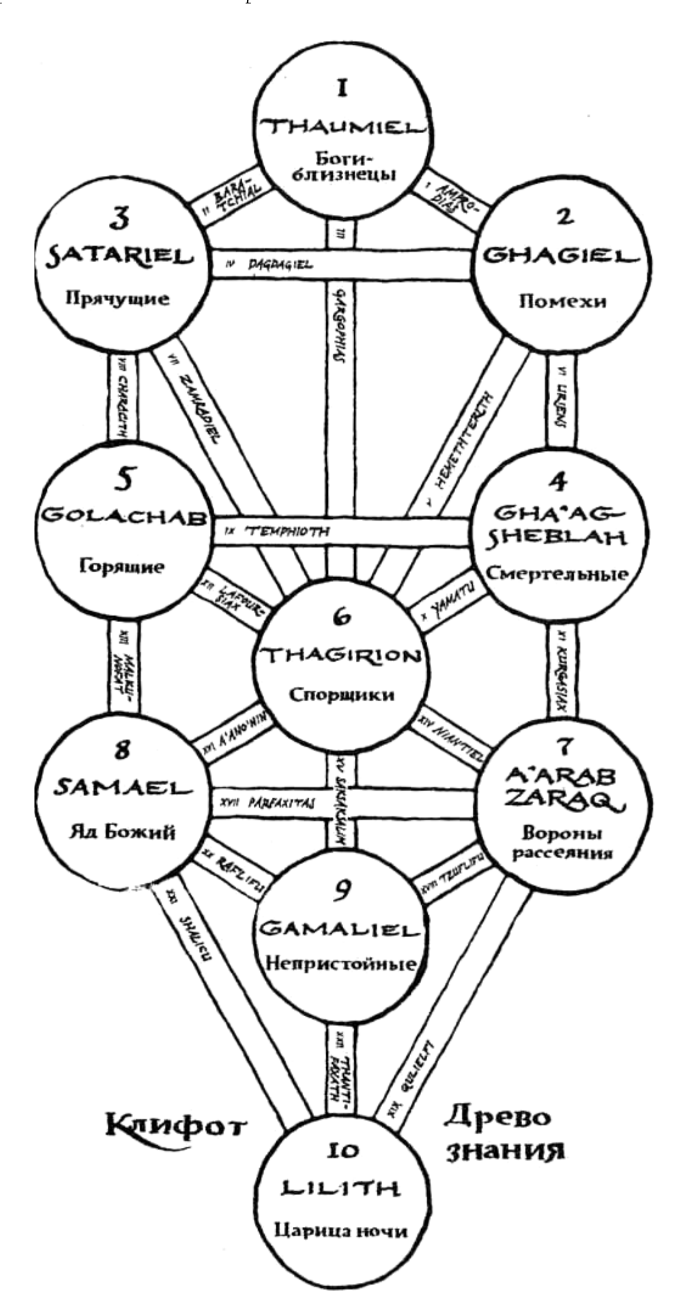


Рисунок 6 . Древо Клипот, разумы клип и туннели Сета

Совершая Восхождение, адепт проходит одно из Древ в соответствии с выбранным Путем. Каждая сефира или клипа чему-то учит мага, что-то дает или забирает, меняя его. То же самое касается Малой и Великой Бездны. Дополнительно выделяют один из столбов конкретного древа (правый или левый).

Восхождение по Древу Сефирот и Клипот совершается путем прохождения «цинарот» – путей, соединяющих Сефиры или Клипы. Каждый путь соединяет две Сефиры, отражая принцип их равновесия и синтеза.

В современной Западной Магической Традиции цинарот на Древе Клипот именуются Туннелями Сета. Такую терминологию ввел Кеннет Грант, ученик и секретарь Алистера Кроули. В своем труде «Темная Сторона Рая» он детально описал Древо Смерти и соединяющие его пути, соответствующие им буквы иврита Теневой Стороны и провел параллели с Тантризмом. Также дал описание природы Тьмы и определил Даат как сефиру-путь между двумя древами: «Тьма есть отсутствие света. Отсутствие, которое делает возможным присутствие всего, что может быть. Не-бытие, чьим символом является тьма, суть источник Бытия, и между этими двумя полюсами находится solution de continuite представленный Бездной, отделяющей ноуменальный мир Кетер с его двумя конечными пунктами от феноменального мира Малкут. Точное место discontinuite обозначено Вратами Даат посредине Бездны.[1]«

Энергии клиф, как и энергии сефир, можно призывать для различных оккультных работ. Чтобы призывать, взывать и направлять антикосмические и тёмные энергии различных клиппотических сфер, используемые чёрным магом в зависимости от того, какие клипотические свойства он хочет направить и использовать, имя тёмной сферы, которое является словом силы, в ходе ритуала нужно вибрировать одиннадцать раз[2].

---

1 Кеннет Грант. Темная Сторона Рая. https://www.koob.ru/kenneth/ С. 17.

2 MLO. Liber Azerate. Книга ярящегося хаоса. С. 28.

Двадцать два пути в обоих случаях соответствуют старшим Арканам Таро и буквам иврита. Обычного алфавита и Ситрах Арха. Пути Древа символизируют субъективный опыт, в противовес объективной «реальности» Сефирот. В этой главе мы частично коснемся формулы Тетраграмматона, четырехбуквенного имени Бога YHVH.

Пройдя Кетер или Таумиэль, адепт Пути Правой Руки, дошедший до Айн Соф Аур, узрит Бога и растворится во Свете. При этом считается, что адепт Пути Левой Руки успешно дошедший до Хасек полностью растворяется во Тьме. Данное утверждение спорно и противоречит практическому опыту и другим источникам. Можно заявить, что Тьма становиться органичной частью такого мага, но без личного желания он не может в ней раствориться. Тем более такое желание противоречит эгоистичности его Пути.

Древо Сефирот в контексте этой формулы представлено в четырех мирах:

1. **Ацилут** – мир Архетипов, буква Йод Y в формуле Тетраграмматона, творческий импульс. Сефира Кетер из мира Ацилут символизирует перводвигатель, запустивший творение.
2. **Брия** – мир Творения, буква Хе, утверждение идеальной «формы», мир архангельских сил, к которому относятся две Сефиры: Хокма, представляющая Зодиакальный Круг, и Бина, соответствующая Сатурну.
3. **Иецира** – мир Формирования, буква Вав, образует шесть «Сефирот Созидания», символизирующих шесть этапов подготовительной работы, мир ангельских сил. Сефира Хесед – Гедула, соответствующая Юпитеру; Гебура – сфера Марса; Тифарет – представляющая Солнце; Венера – Нецах; Ход – Меркурий; Йесод – Луна.
4. **Ассия** – физический мир, конечная буква Хе Тетраграмматона, выражен через сефиру Малкут и содержит в себе все четыре стихии.

Каждой Сефире соответствуют четыре карты Таро каждой из четырех мастей, а каждому Пути соответствует один из

Старших Арканов. Колода Таро полностью накладывается на структуру каждого Древа.

Поскольку Древо Сефирот отображает начало и процесс Творения вместе с устройством мира, это следует рассмотреть подробнее.

Этим вопросом занимался Алистер Кроули. Он в своем **Неаполитанском порядке** объяснил процесс развертывания небытия из нуля в трех его формах: Аин (ничто), Аин Соф (беспредельное), Аин Соф Аур (беспредельный свет), в бытие посредством единицы, сефиры Кетер, полностью раскрывающей и проявляющей себя в сефире Малкут (Десять).

Рассмотрим числа, соответствующие сефирам, и их смысл и значение в оккультной каббале:

1. Точка, существующая, но не поддающаяся определению.

2. Точка, отличная от первой.

3. Точка, определяемая через взаимосвязь с первыми двумя. Бездна между Идеальным и Проявленным.

4. Точка, определяемая тремя координатами.

5. Движение (Время) – первое Хе в составе Тетраграмматона, Время как необходимое условие для дальнейшего развития.

6. Точка, получившая возможность самоопределения в первых пяти категориях.

7. Характерная этой точке идея Блаженства.

8. Характерная этой точке идея Мышления.

9. Характерная этой очке идея Бытия.

10. Характерное этой Точке представление о самой себе, в гармонии с точками 7, 8 и 9.

Сефира Даат на Древе, называемая Ложной, изображается пунктиром и олицетворяет врата Бездны между идеальным и проявленным.

Согласно одной из каббалистических версий Творения, именно через Даат выросло Древо Познания Добра и Зла, тогда на-

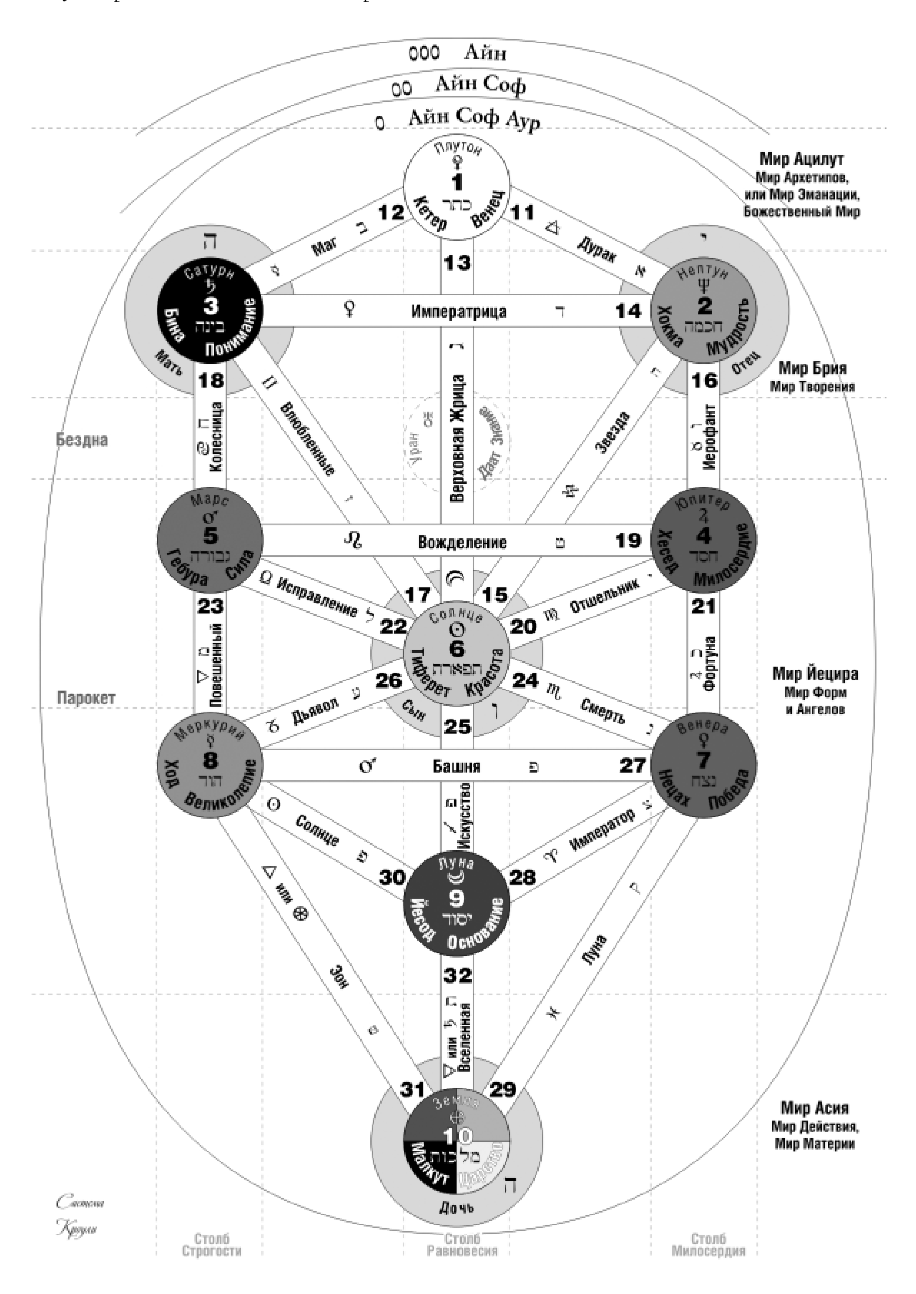


Рисунок 7. Древо Сефирот и цинарот

ходившееся на Древе Сефирот, но корнями в Древе Клипот. После изгнания Адама и Евы, на месте Даат возник провал в Бездну, образующий путь между тремя верхними сефирами и всеми нижними. Этот провал является потенциальной точкой входа с Древа Жизни на сторону Ситра Ахра.

Оно символизирует Адама Кадмона – человека как архетип, через соотношение макроуровня (вселенная) и микроуровня (человек) через ранее упоминаемый Герметический принцип «Что наверху, то и внизу».

***

Практика рассмотрения Древ раздельно либо полного игнорирования Клипот как чего-то дикого, фиктивного либо грязного достаточно распространена, хотя и в корне не верна. Причина кроется в том, что мало раввинов занимались Древом Смерти в противовес Древу Жизни, большинство современных практиков хотят казаться светлыми, добрыми и хорошими.

Суть в том, что и Древо Жизни, и Древо Смерти суть отражения единого целого, как и архетип мироустройства из двух равных частей, существующий в большинстве человеческих культур.

Осознание Импульсов YHVH и HVHY, о которых говорилось ранее, все ставит на свои места. Первый – Импульс Творения, второй – Антитворения.

Каждой сефире или клипе соответствует определенный разум, архангел либо архидемон. Это так называемые управители энергетическими зонами обоих Древ, контакт с ними позволит более плотно включиться в самую сердцевину канала, а диалог с ними дает возможность получить информацию или запросить помощь. Именно общение с разумами обязательно для совершения успешного Восхождения практика.

Сефира или Клипа – это не просто философское понятие, но и конкретный астральный мир, а также неисчислимое количество миров на древе вне пространства сефир и клип, устройство которых в целом совпадает по идее/природе/формам обитателей и т.д.

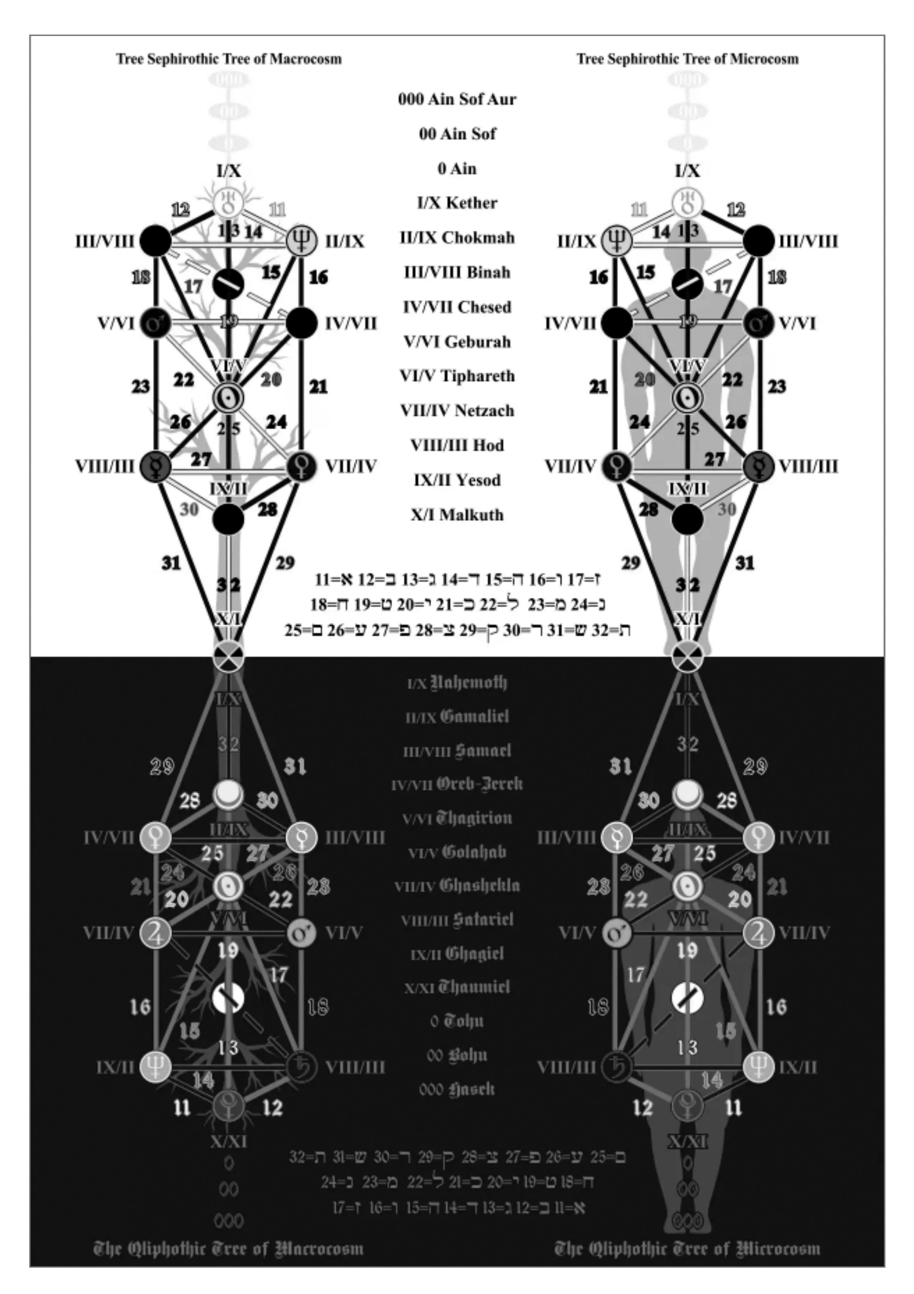


Рисунок 8. Общий Вид Древа Сефирот и Древа Клипот на Макроуровне (Мир) и на Микроуровне (Человек). Обратите внимание на планетарные соответствия, цинарот и туннели Сета

§ 2. Сефиры и Клипы[1]

Рассмотрим все сефиры и клипы по очереди, от Кетер (Таумиэль) и до Малкут (Нахемот).

1/10 – Кетер «Венец»

Божественное Имя: Эхейе (Я есмь).

Астрологическое соответствие: высшее Солнце, Сириус А.

Алхимическое соответствие: воздух.

Архангел-управитель: Метатрон (Князь ликов).

Соответствие на Древе Сефирот Макрокосма: вершина Срединного столпа.

Соответствие на Древе Сефирот Микрокосма: макушка головы, шишковидная железа, Сахасрара.

Магический Образ: корона, алмаз.

Цвета: сверкающе-белый, бело-золотистый, жемчужно-серебристый.

Кетер – начало Проявленного Божественного Бытия на Древе Жизни, точка эманации остальных девять Сефирот. Она – принцип Божественного Единства, называемая в Зогаре Большим Ликом. Некоторые исследователи называли Богом именно Кетер, ибо она является первой и цельной эманацией YHVH.

Управитель – архангел Метатрон, которому подчиняется ангельский чин Серафим (Силы). Данный архангел является одним из «узревших Бога», а его чин помогает магу непосредственно в достижении божественности.

[1] При подготовке данного параграфа использовано большое количество источников. В силу практической нецелесообразности многократного проставления сносок на одни и те же источники они не указывались. Благодарю за понимание. Прим. автора.

10/11-Таумиэль, «Близнецы, Разделённый Бог»

Соответствующие тёмные врата: Техом (Глубина).

Астрологическое соответствие: чёрное Солнце, Сириус-Б.

Алхимическое соответствие: воздух.

Архидемоны-управители: Сатана и Молох.

Соответствие на Древе Клипот Макрокосма: основание Срединного столпа.

Соответствие на Древе Клипот Микрокосма: половые органы, основание позвоночника, Муладхара.

Магический Образ: две головы, обрамлённые крыльями летучей мыши и смотрящие в разные стороны, чёрный алмаз.

Цвета: сиреневый, фиолетовый.

Таумиэль – клипа, управляющая обратной стороной Древа Смерти. Она дуальна по своей природе, разделена и закономерно имеет двух управителей. Имя клипы означает «Близнецы» или «Разделённый Бог» и ее представляют два дьявольских князя, Сатана и Молох. Кроме того, ее часто называют Темным Богом (HVHY).

Таумиэль представляет идею разделения Божественного Единства, что приводит адепта к Магической (формальной) Смерти и зарождению нового Бытия в его внутренней Алхимии.

Сатана – одно из имён Владыки материального мира (Князь Мира Сего) и связанной с ним клипы Самаэль (Яд Божий – управитель Адрамелек). К тому же Сатана на иврите означает «противник, мятежник», взбунтовавшийся против вселенной.

Молох означает «Царь» или «Князь», он – создатель и правитель новых миров. Эти принципы, «властитель» и «мятежник», разделяющие Таумиэль, – причина, по которой число клипот – одиннадцать.

11 – число нарушения Единства, антипод Катер, число которой – 1/10. Соответствие клипы на Древе Микрокосма не случайно, так как на этом уровне произошло разделение всех вещей через импульс антитворения.

Именно через Таумиеэль для мага открывается одиннадцатый уровень – Великая Бездна, врата в иную Вселенную, где он становится Богом и творит собственные миры.

Демоны и духи этой клипы принимают вид двухголовых великанов, драконов с крыльями летучих мышей и т.д.

2/9 – Хокма «Мудрость»

Божественное имя: Ях (Господь).

Астрологическое соответствие: Мазлот (Зодиак).

Алхимическое соответствие: огонь.

Архангел-управитель: Разиэль (Тайна Божья).

Соответствие на Древе Сефирот Макрокосма: вершина Правого столпа (столпа Милосердия).

Соответствие на Древе Сефирот Микрокосма: левое полушарие головного мозга.

Магический Образ: старец с длинной белой бородой, облаченный в простую серую мантию и держащий в руках посох или трезубец, жезл, лингам.

Цвета: светло-синий, жемчужно-серый.

Хокма – движение, происходящее из Кетер, начало Творения и первая его эманация. Также это сознательное отпадение от Божественного Единства, то есть деление на 2. Но, в отличие от Клипы Таумиэль, в которой изначально разделён сам Принцип Божественного Единства, в Хокме это деление полностью подчинено Принципу Божественного Единства и происходит по Его Воле.

Здесь главенствует архангел Разиель, управляющим чином Херувим, ангелами, помогающими магу развивать интуицию.

9/10 – Огиэль «Препятствующие»

Соответствующие тёмные врата: Техом (Глубина).

Астрологическое соответствие: Мазлот (Зодиак).

Алхимическое соответствие: огонь.

Демон-управитель: Вельзевул.

Соответствие на Древе клипот Макрокосма: основание Левого столпа.

Соответствие на Древе клипот Микрокосма: правое бедро.

Магический Образ: демоны, обвитые змеями; Жезл.

Цвета: изумрудный, испещренный золотом.

Огиэль – последняя клипа на пути к Таумиэль. Имя клипы, «Препятствующие», указывает на общую службу духов, обитающих в ней.

Она, в противоположность Хокме, – сбивающие с толку помехи в постижении Божественной Мудрости. Огиэль – постижение иррациональной, запретной Мудрости. Клипа населена змееподобными демонами, охранниками пути в центр Вселенной. Но адепта ПЛР, который с честью прошёл испытания другими клипами, они пропустят беспрепятственно, ибо он родственен им.

Сигилла Огиэль изображает раскрытую пасть, обрамлённую вращающейся спиралью из змей. В центре пасти написано Имя Врат клипы – Техом.

3/8 – Бина «Понимание».

Божественное имя: Яхве Элохим (Он Существует как Боги).

Астрологическое соответствие: Шабатаи (Сатурн)

Алхимическое соответствие: вода.

Архангел-управитель: Кассиэль (Престол Бога).

Соответствие на Древе Сефирот Макрокосма: вершина Левого столпа.

Соответствие на Древе Сефирот Микрокосма: правое полушарие головного мозга.

Магический Образ: старуха с длинными белоснежными волосами, облаченная в простую черную мантию, старик с песочными часами и с косой, серп, чаша.

Цвета: багряный, чёрный.

Бина – это интуитивное понимание Божественной Мудрости, дающее Творению образную форму и структуру. К тому же она является третьей составляющей Высшего Треугольника: Кетер – Хокма – Бина.

Хокма – мужское начало во Вселенной, а Бина – женское. В этой сефире совершается действо Смерти и Перерождения. Каждая из этих сефирот находится на вершине столпов: Кетер – Серединного столпа, Хокма – столпа Милосердия, Бина – столпа Правосудия. Дальше располагается только Бездна, отделяющая высшую Триаду от остальных Сефирот.

На Древе Сефирот Хокму и Бину соединяет путь (цинарот), обозначенный буквой Далет – Дверь. Как видно из названия этой буквы, путь, соединяющий Хокму и Бину, – это дверь, за которой расположена наивысшая Сефира – Кетер. В то же время Далет – это дверь над Великой Бездной, речь о которой пойдёт далее.

Сигилла Бины изображает чашу Грааля и Йони, обрамлённую двумя серпами. Левый серп уничтожает отжившие формы жизни; правый серп отсекает пуповину у новорожденных форм и уничтожает тех новорожденных, что не прошли испытания Биной.

8/3 – Сатариэль «Скрывающие»

Соответствующие тёмные врата: Техом (Глубина).

Астрологическое соответствие: Шабатаи (Сатурн).

Алхимическое соответствие: вода.

Демон-управитель: Люцифуг Рофокаль.

Соответствие на Древе клипот Макрокосма: основание Правого столпа.

Соответствие на Древе клипот Микрокосма: левое бедро.

Магический Образ: голова, закрытая покрывалом, в сопровождении чудовищных кентавров; Серп; Чаша.

Цвета: темно-синий, испещренный фиолетовым, серый.

Сатариэль – клипа, связанная со всем сокрытым и непонятным обычному человеческому разуму. В противовес Бине, Сатариэль – интуитивное понимание иррационального и безумного. Она связана со смертью, при этом не обещает перерождение, что следует учитывать в работе. Адепт ПЛР не перерождается в ней, а еще больше погружается в мир клипот, углубляя Падение.

Клифой правит Люцифуг Рофокаль. Блуждая по тёмным лабиринтам Сатариэль, адепт ПЛР готовится шагнуть за пределы обычной вселенной. По аналогии с Биной, Сатариэль является третьей составляющей высшего клипотического треугольника, но уже на Древе Смерти: Таумиэль – Гагиэль – Сатариэль. Каждая из этих клип находится у основания столпов Древа Смерти: Таумиэль – Срединного столпа, Гагиэль – Левого столпа, Сатариэль – Правого столпа.

По аналогии с Хокмой и Биной, Хагиэль и Сатариэль соединяет цинарот, обозначенный буквой Далет – Дверь. Это дверь, за которой расположена 10/11 клипа – Таумиэль.

Сигилла Сатариэль изображает наполовину задрапированный череп вместе с Иони, обрамлённой двумя серпами.

Сефира Даат «Знание»,
Масак Мавдил «Врата Великой Бездны»

Астрологическое соответствие: Черное Солнце.

Алхимическое соответствие: воздух.

Ангел-управитель: Аббадон.

Соответствие на Древе Сефирот Макрокосма: за Срединным столпом, между цинарот Далет и Тет.

Соответствие на Древе Сефирот Микрокосма: горло.

Магический Образ: туннель, ведущий в непроглядную тьму.

Цвета: сиреневый, фиолетовый.

Даат занимает пространство в центре шестиугольника сефир, составляющих верхнюю половину Древа Жизни. Это Великая бездна, отделяющая высшую триаду Сефирот от семи низших.

Для достижения высшей Триады Адепту ППР необходимо выдержать испытание Бездной, принеся ей в жертву своё ложное эго, иначе в противном случае Бездна поглотит его. Пройдя испытания Бездной, Адепт достигает Бины и перерождается в ней. Ее стражи в Драконианской Традиции – Хоронзон, демон рассеивания и Шагал, пустынный ревун. Они олицетворяют женский и мужской аспекты силы, известной как Зверь 666[1].

Даат соединяет Хокму и Бину. Этой функцией объясняется название Даат, в иврите слово «познание» часто используется как эфемизм сексуального взаимодействия, а союз Хокмы и Бины – архетипов Отца и Матери – столь же часто описывается в откровенно сексуальных терминах. От этого союза в мифологическом смысле родилась вся вселенная.

Таким образом, Даат определяет суть Срединного столпа (Столп Знания) и в той или иной степени разделяет роль границы и посредника со всеми остальными его сефирами. В то

[1] Temple of Ascending Flame. Tree of Qlipoth. First edition. 2016. P. 136.

же время Даат – вход в пространство Ситра Ахра, охраняемый Великим Чёрным Драконом, ипостасью Самаэля.

Если пронумеровать Даат, видно, что на Древе Жизни это одиннадцатая Сефира, что привело бы к нарушению Божественного Единства (см. Таумиэль) и разрушению Древа Сефирот. Поэтому Даат считается ложной сефирой.

Из этого следует, что Даат как вход на Древо Смерти по своим качествам идентична Таумиэль, 10/11 клипе на Древе Смерти. Даат и связанное с ней Древо Клипот образовались после грехопадения первых людей, в результате чего возникла Великая Бездна, отделившая человека и 7 Сефирот от Высшей духовной Триады. При этом 7 –число голов Великого Красного Дракона, ещё одной ипостаси Самаэля, захватившего семь Сефирот, в результате чего возникли семь их клипотических аналогов.

Сигилла Даат изображает равносторонний крест как перекрёсток путей, наложенный на четырёхконечную Звезду.

Клипотический аналог Даат – точка соединения Древа Жизни и Древа Смерти. На Древе жизни она отделяет Высшую Божественную Триаду от остальных Сефирот и является проходом на Древо Смерти. В то же время на Древе смерти Даат – это затерянные и пленённые в мире клипот божественные искры, ждущие своего высвобождения, то есть скрытый божественный потенциал, ждущий реализации.

Поскольку число клипот равняется 11, то если гипотетически пронумеровать Даат, получится, что на Древе Смерти она двенадцатая, что привело бы к разрушению Древа клипот и к последующему созданию на его обломках нового Древа Сефирот, так как 12 – число восстановления Божественного единства после Его нарушения.

Поэтому на Древе Клипот Даат – скрытый проход в Древо Жизни и потенциал к творению новой вселенной, отражающий свободный выбор каждого практика. Такой практик может выйти обратно на Древо Жизни или продолжить погружение в Ситра Ахра.

4/7 Хесед «Милосердие»

Божественное имя: Эль (Он есть могущественный).

Астрологическое соответствие: Цедек (Юпитер).

Алхимическое соответствие: вода.

Архангел-управитель: Сашиель (Справедливость Божья).

Соответствие на Древе Сефирот Макрокосма: центр Правого столпа.

Соответствие на Древе Сефирот Микрокосма: левая рука.

Магический Образ: король на сапфирном троне, в синих и фиолетовых одеждах со скипетром, увенчанном сапфиром.

Цвета: темно-фиолетовый, синий.

Хесед – первая Сефира, расположенная ниже Бездны. Она олицетворяет милосердие, Божье Покровительство и справедливую власть. Благодаря ей Правый столп Древа Жизни назван столпом Милосердия. 4, число Хесед, в нумерологии считается символом королевского Трона.

Сигилла Хесед – королевская рука, держащая скипетр, увенчанный сапфиром.

7/4 – Гашекла, «Ударяющие, разбивающие на части».

Соответствующие тёмные врата: Абаддон (Погибель).

Астрологическое соответствие: Цедек (Юпитер).

Алхимическое соответствие: вода.

Демон-управитель: Астарот.

Соответствие на Древе клипот Макрокосма: центр Левого столпа.

Соответствие на Древе клипот Микрокосма: правая рука.

Магический Образ: демоны с кошачьими головами.

Цвета: лазурный, испещренный золотом.

Первая клипа, расположенная на Древе Смерти после клипотического аналога Даат. В противоположность Хесед – гу-

манной, справедливой власти, Гашекла – безраздельная тирания, ведущая к гибели.

Сигилла Гашеклы изображает сфинкса с оскаленной головой кота в головном уборе фараона. В нижней части сигиллы – имя Аббадон.

5/6 – Гебура «Строгость»

Божественное имя: Элохим Гибор (Боги силы).

Астрологическое соответствие: Мадим (Марс).

Алхимическое соответствие: огонь.

Архангел-управитель: Самаэль (Яд Бога).

Соответствие на Древе Сефирот Макрокосма: центр Левого столпа (столпа Строгости).

Соответствие на Древе Сефирот Микрокосма: правая рука.

Магический Образ: воин в доспехах, меч, копьё.

Цвета: оранжевый, ярко-алый.

Гебура – сефира, прямо противоположная Хесед. Олицетворяет суровость и справедливое возмездие. Именно благодаря ей Левый столп Древа Жизни назван столпом Строгости.

Самаэль, управитель сефиры, здесь выступает как Вершитель справедливого Божьего Суда. Число Гебуры, 5, в нумерологии соответствует пентаграмме, Звезде Марса.

Сигилла Гебуры изображает закованную в броню рыцарскую руку, сжимающую меч. В верхней части Сигиллы изображено имя – Элохим Гибор.

6/5 – Голохаб «Поджигатели»

Соответствующие тёмные врата: Титахион (Гибельная Тина).

Астрологическое соответствие: Мадим (Марс).

Алхимическое соответствие: огонь.

Демон-управитель: Асмодей.

Соответствие на Древе клипот Макрокосма: центр Правого столпа.

Соответствие на Древе клипот Микрокосма: левая рука.

Магический Образ: чёрные исполины, извергающие из пасти огонь.

Цвета: красный, испещренный чёрным.

Голохаб – самая безжалостная из всех клипотических сил. Ею управляет Асмодей, демон разрушения, анархии и хаоса. В противовес Гебуре, Голохаб – неконтролируемое разрушение.

Сигилла Голохаб изображает извергающееся жерло вулкана, в центре которого – чёрная восьмиконечная звезда Хаоса. В верхней части сигиллы – имя Титахион.

На этом этапе Пути начинается собеседование Адепта как со своим ангелом (САХ), так и со своим демоном-хранителем, достигающее своей кульминации в следующей Сефире и в её клипотическом аналоге.

**6/5 – Тифарет «Красота»,
Микропрозоп «Малый лик»**

Божественное имя: Яхве Элоа ве-Даат (Господь Бог Знания).

Астрологическое соответствие: Шемеш (Солнце).

Алхимическое соответствие: огонь.

Архангел-управитель: Михаэль (Кто как Бог).

Соответствие на Древе Сефирот Макрокосма: центр Срединного столпа.

Соответствие на Древе Сефирот Микрокосма: Манипура.

Магический Образ: обнаженное златовласое дитя с поднятыми руками, царь в золотых одеждах и золотом венце, восседающий на золотом престоле, роза, золотой равносторонний Крест.

Цвета: ало-розовый, золотисто-желтый.

Эта сефира переносит качества кетер на цинарот Тет. Кетер – это Отец, а Тифарет – Сын. Именно здесь происходит кульминация встречи со своим священным ангелом-хранителем. Он даёт сокровенные, божественные знания, будучи воплощением истинного «я» адепта и его истинной воли. Число Тифарет – 6, в нумерологии считается числом Гексаграммы и Солнца.

Сигилла Тифарет изображает золотой равносторонний Крест с розой посередине.

5/6 – Тагерион «Суд, Распря»

Соответствующие тёмные врата: Бар Шахат (Яма Уничтожения).

Астрологическое соответствие: Шемеш (Солнце).

Алхимическое соответствие: огонь.

Демон-управитель: Белфегор.

Соответствие на Древе клипот Макрокосма: центр Срединного столпа.

Соответствие на Древе клипот Микрокосма: горло, вишудха.

Магический образ: сражающиеся исполины.

Цвета: золотисто-янтарный.

Тагерион, в противоположность Тифарет, – жгучее и иссушающее Солнце. Она проецирует свои качества на путь Тет Древа Смерти. Клипотический аналог Тифарет становится на место Даат, где Солнце проявляется в своём негативном аспекте – Бездны. В то же время гипотетический аналог Даат на Древе клипот становится на место Тифарет, неся божественные искры в мир клипот и открывая Путь на Древо Жизни.

В Тагерион адепт ставит себя в центр мироздания, устанавливает свои правила и жизненные принципы. Там происходит кульминация встречи Адепта со своим личным Деймоном-хранителем, воплощением истинного «Я» и его истинной воли.

Сигилла Тагерион изображает двух дерущихся львиц, между которыми сверкает Sig – солнечная руна победы.

7/4 – Нецах «Победа», «Врата Таинств»

Божественное имя: Яхве Цебаот (Господь Воинств).

Астрологическое соответствие: Венера.

Алхимическое соответствие: огонь.

Архангел-управитель: Анаэль (Внемли мне, Господи).

Соответствие на Древе Сефирот Макрокосма: основание Правого столпа (Столпа Милосердия).

Соответствие на Древе Сефирот Микрокосма: левое бедро.

Магический Образ: прекрасная обнаженная женщина с длинными распущенными волосами; раковина.

Цвета: янтарный, изумрудный.

Сефира имеет глубокую связь с Тифарет. Более того, они обе относятся к одной алхимической стихии. Ее божественное соответствие Иштар – Астарта, аналог Венеры – богиня любви и войны. Поэтому Сефира Нетцах связана с любовью и красотой, борьбой, доблестью. Здесь просматривается глубокая связь Бины с Нецах на макрокосме и микрокосме.

Проход через Бину – акт, требующий предельной самоотверженности. Таким образом самоотверженность, заключённая в Бине, находит свое полное проявление в Нецах. Отсюда и божественное имя Сефиры – Яхве Цебаот, Господь Воинств и само название Сефиры – «Победа». Число Нецах – 7, означающее божественную завершённость.

Сигилла Нецах – нисходящий Голубь, несущий Солнечное Причастие из Тифарет.

4/7 – Ореб-Церек «Вороны Смерти»

Соответствующие тёмные врата: Целмот (Тень Смертная).

Астрологическое соответствие: Нога (Venus Illegitima, чёрная Венера).

Алхимическое соответствие: огонь.

Демон-управитель: Баал.

Соответствие на Древе клипот Макрокосма: вершина Левого столпа.

Соответствие на Древе клипот Микрокосма: правое полушарие головного мозга.

Магический Образ: чёрные вороны, вылетающие из жерла вулкана.

Цвета: оливковый, испещренный золотом.

Ореб-Церек – клипа тёмных, разрушительных страстей. Здесь проходит чёрное крещение и «посвящение смерти», которое символизирует чёрный ворон как проекционная связь Сатариэль с Ореб-Церек на уровнях Макрокосма и Микрокосма.

В этой клипе сила Сатариэль достигает предела, и Ваал предстаёт в своём женском, «венерианском» аспекте Падшей Венеры – богини, имеющей отношение к средневековым ведьмовским шабашам и почитанию Чёрного Козла, животного Падшей Венеры.

Сигилла Ореб-Церек изображает летящего ворона, несущего в клюве перевёрнутый Анх.

8/3 – Ход «Великолепие»

Божественное имя: Элохим Цебаот (Богов множество).

Астрологическое соответствие: Кокаб (Меркурий).

Алхимическое соответствие: вода.

Архангел-управитель: Рафаэль (Врачевание Божье).

Соответствие на Древе Сефирот Макрокосма: основание Левого столпа (Столпа Строгости).

Соответствие на Древе Сефирот Микрокосма: правое бедро.

Магический Образ: крылатый гермафродит в оранжевой набедренной повязке и сандалиях. В правой руке он держит Кадуцей, а в левой – светильник.

Цвета: пурпурно-фиолетовый, оранжевый.

Ход – сефира божественного интеллекта, языка и рационального мышления, главных качеств, необходимых в Теургии. Это связующая сефира Хокмы и Ход, в которой происходит практическая реализация божественной мудрости, заключённой в Хокме. В частности, это сефира магии и оккультной философии, в которой открывается множественность проявлений всего единого и многогранного во вселенной.

Из-за своего алхимического соответствия с водой, Ход можно сравнить с алхимической ретортой, подогреваемой огнём Нецах. 8, число Ход, в нумерологии означает соединение двух противоположностей, цикличность и непрерывность процесса.

Сигилла Ход изображает Кадуцей, увенчанный крылатым солнечным змеем. Справа от Кадуцея – Солнце, слева – растущая Луна.

Сефиры Нецах и Ход соединены цинарот, обозначенным буквой Рот. Она – малая Бездна, пролегающая между шестой сефирой Тиферет и девятой сефирой Иессод, речь о которой пойдёт ниже. Бездна символизирует разрушение самости на пути к познанию своей Истинной Воли.

3/8 – Самаэль «Яд Бога», SMAL «Лжецы».

Соответствующие тёмные врата: Шааримот (Врата Смерти).

Астрологическое соответствие: Кокаб (Меркурий).

Алхимическое соответствие: вода.

Демон-управитель: Адрамелех.

Соответствие на Древе клипот Макрокосма: вершина Правого столпа.

Соответствие на Древе клипот Микрокосма: левое полушарие головного мозга. **Магический Образ:** собаки с головами ухмыляющихся демонов, жабы, Змей.

Цвета: желтовато-коричневый, испещренный белым.

Клипотический аналог сефиры Ход связан с интеллектом и обладанием запретной мудростью, как связь Гагиэль и Самаэль. Здесь происходит практическая реализация скрытой мудрости, заключённой в Гагиэль. Самаэль – клипа рационального иррационализма, клипа парадоксов. Вспомним, что Самаэль – хозяин Древа Смерти и его восьмая клипа одновременно, великий змей-искуситель, соблазняющий знанием.

Самаэль – демон-обольститель, посвящающий в тайны сексуальной магии и открывающей тайны внутренней тёмной алхимии. Эта клипа подобна реторте, в которой готовится магический эликсир. Демон-управитель клипы, Адрамелех – одна из ипостасей Самаэля.

Сигилла Самаэль изображает фаллический жезл, обвитый двумя ухмыляющимися крылатыми змеями, с крыльев которых стекает яд. Глаза вдоль Жезла – символы всеведенья Самаэля и раскрытия энергетических центров, в основании Жезла – треугольник Шакти. Справа от него – Чёрное Солнце, слева – ущербная Луна.

Клипы Ореб-Церек и Самаэль соединяет цинарот, обозначенный буквой Пе – Рот. Рот – малая Бездна, находящаяся между пятой (шестой) клипой Тагерион и второй (девятой) клипой Гамалиэль.

9/2 – Иесод «Основание», «Сокровищница Образов»

Божественное имя: Шаддаи Эль Хаи (Всемогущий живой Бог).

Астрологическое соответствие: Лебана (Луна).

Алхимическое соответствие: воздух.

Архангел-управитель: Габриэль (Сила Божья).

Соответствие на Древе Сефирот Макрокосма: срединный Столп, между Путём Пе и Сефирой Малкут.

Соответствие на Древе Сефирот Микрокосма: Муладхара.

Магический Образ: атлант, стоящий на кубическом камне и поддерживающий небесный свод; молодая женщина в тёмно-синей тунике с серебряной чашей в руках.

Цвета: темно-синий, фиолетовый.

Иесод – место излияния нисходящего потока божественной благодати, идущего через Тиферет, Нецах и Ход. В ней импульс Нецах погружает Солнечное Причастие в чашу Иесод, таким образом Луна (9) питается светом Солнца (6), как отражение союза Хокмы и Бины.

Иесод – чаша божественных удовольствий и дальнейший импульс божественной благодати по направлению из Иесод в Малкут. Он рассматривается как импульс Создания на физическую Землю (Малкут). 9, число Иесод – это отражённая солнечная 6, то есть отражённый солнечный свет.

Сигилла Иесод изображает серебряную чашу.

2/9 – Гамалиэль «Непристойные»

Соответствующие тёмные врата: Гехинном (Ад).

Астрологическое соответствие: Лебана (черная луна).

Алхимическое соответствие: воздух.

Демон-управитель: Лилит.

Соответствие на Древе клипот Макрокосма: серединный Столп, между путем Пе и клипой Нахемот.

Соответствие на Древе клипот Микрокосма: Сахасрара.

Магический Образ: сцепившиеся развратные люди-быки.

Цвета: лимонный, испещренный лазурным.

Лилит, первая жена Адама и мать демонов, женский аспект HVHY. Она – старшая сестра Нахемы, изначальная женская сила. По другой версии, они обе – это один аспект, выраженый Лилит и Нахемой. Гамалиэль – клипа запретной чувствительности, тайных грёз и тёмных мечтаний, в которой освобождаются подавленные инстинкты.

Свита Лилит состоит из суккубов и ифритов. Ее сигилла изображает тройную Луну (полную, возрастающую, убывающую), обозначающую три ее проявления: Нааму, Аграт, Махлат.

- Нахема – воплощение молодости;
- Аграт – ранней юности;
- Махлат – старости и смерти.

Три фазы Луны объединяет чёрная Луна. В нижней части Сигиллы – имя тёмных врат Гехинном и пентаграмма с вписанными именами Самаэля и Лилит.

10/1 – Малкут «Царство»

Божественное имя: Адонаи Мелек Ха-Арец (Бог – Господин Земли).

Астрологическое соответствие: Арец (Земля).

Алхимическое соответствие: земля.

Архангел-управитель: Сандальфон (Брат-близнец).

Соответствие на Древе Сефирот Макрокосма: основание Срединного Столпа. **Соответствие на Древе Сефирот Микрокосма:** нулевая чакра.

Магический Образ: молодая женщина в одеяниях оливкового цвета с рогом изобилия в руках, сидящая на троне из необработанного черного камня.

Цвета: лимонный, оливковый, красновато-коричневый и черный.

Малкут – последняя десятая сефира Древа Сефирот и завершающая стадия эманации YHVH, символизирующая физический мир. Она не сводится только к миру материи, доступному нашим чувствам, но и к его тонкой составляющей.

Малкут – сефира, соответствующая конечному Хе Тетраграмматона. Здесь через излияние божественной благодати проявляется вся полнота Творения. 10, число Малкут – единство.

Сигилла Малкут изображает рог изобилия в окружении плодов и злаков.

1/10 – Нахемот «Приятные»

Соответствующие тёмные врата: Гехинном (Ад).

Астрологическое соответствие: Арец (Земля).

Алхимическое соответствие: земля.

Демон-управитель: Нахема.

Соответствие на Древе клипот Макрокосма: вершина Срединного Столпа.

Соответствие на Древе клипот Микрокосма: над головой, ибо Адепт ПЛР проходит посвящение в хтонических глубинах.

Магический Образ: прекрасная и обольстительная женщина.

Цвета: черный, пронизанный золотыми лучами.

В противоположность Сефире Малкут, олицетворяющей женское плодородие, Нахемот – клипа женского соблазна, обольщения и бесплодия.

В противоположность Малкут, Нахемот не даёт духу усопшего ни воскреснуть, ни перевоплотиться, пока он будет пребывать в плену клипот, что подтверждает бесплодность Нахемот. Таким образом, Нахемот отражает бесплодность Сатариэль и проявляет её в земном и в подземном мире.

Нахема – демоница-искусительница, всеми желанная. Любимый облик Нахемы – прекрасная женщина выше пояса, а снизу – адский пылающий факел, часто – со змеиным хвостом, паучьими или скорпионьими ногами.

Сигилла Нахемот изображает разверзнутый Утерус, вход в Шеол, чрево Земли. В ее центре – рунический символ, состоящий из связанных рун Nayt и Ir, в данном случае первая руна символизирует спуск в Бездну, вторая – перевёрнутое Древо или Древо Смерти. Под знаком – треугольник.

Малкут и Нахемот – точка, из которой растут в противоположные стороны Древо Сефирот и Древо клипот, составляя единое Мировое Древо. При этом Древо Жизни растёт ввысь, а Древо клипот – в хтонические глубины.

***

Подводя итоги, можно сказать, что Древо Жизни – ствол и ветви Мирового Древа, а Древо Смерти – его корни. В этом отношении Малкут и Нахемот близки к Даат, где, как и в Малкут, расположена точка соприкосновения Древа Сефирот и Древа клипот.

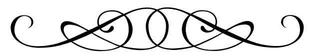
До Великого Падения структура Древа Жизни была симметричной, и все сефиры существовали в гармоническом единстве. Оно означало безопасность и стабильность, но одновременно с этим – несвободу и застой. После Падения и возникновения Даат структура Древа Жизни стала асимметричной, так как Иесод и Малкут встали отдельно от остальных сефирот.

Согласно одной из теорий, Древо Клипот – это корни более древнего Древа, погибшего в результате падения, из которых в свою очередь произросло нынешнее Древо Сефирот. То есть, согласно этой достаточно спорной теории, Древо Клипот древнее Древа Сефирот.

Фактически Древо Клипот произросло среди обломков более древних миров, погибших в результате падения, из-за чего образовался мир плотной материи – Ассия, ставший благодатной почвой для произрастания Древа Клипот.

Основа Восхождения по любому из Путей – полностью свободный выбор. Как говорилось ранее, каждый адепт самостоятельно решает – восстановить утерянное единство с Богом или же углубить Падение на микроуровне.

Глава 3. Буквы иврита, их эманации Другой Стороны. Цинарот



«Двадцать две основные буквы.
Он нарисовал, высек, взвесил, переставил их
и создал с их помощью мироздание и всё,
что должно быть создано потом».

Сефер Йецира

Магия создается с помощью символов и говорит с нами на языке символических систем. Для западной магической традиции такой системой служит иврит – один из древнейших алфавитов мира.[1]

Любая современная наука или учение имеет некую символьную систему, используемую для записей, расчетов и т.д. Для Каббалы и Западной Магической традиции это иврит. Здесь можно возразить, сказав, что многие гримуары написаны на латыни, а в наше время можно встретить гримуары, написанные на других языках. Но влияние иврита было очень сильным, на его базе были созданы различные магические алфавиты. Да, чертить имена внутри магического круга можно на любом языке, но часть заклинания, имена Бога и его теневой эманации практически всегда будут на иврите и в никакой другой форме. Этот язык нужен для полного понимания системы Таро и личных изысканий.

---

[1] Брат Марсий, Сестра IC. Буквы иврита в магии и Таро. – М.: Издательство «Ганга»? 2015. – С. 7.

Примечание: для дальнейшего изучения магической теории и демонологии, особенно для занятий церемониальной магией, эвокациями, инвокациями и т.д. понадобятся таблицы из «Каббалы 777» Алистера Кроули с комментариями. Таблицы достаточно объёмны, что исключает возможность их помещения в приложения к этой книге.

Каббала 777 на данный момент – лучший словарь церемониальной магии и соответствий различных религиозных и магических систем на русском языке. Ключевая шкала в ней – еврейский алфавит, рассмотренный далее. Как работать с «777», будет объяснено далее в этой главе.

§ 1. Еврейский алфавит

Западная магическая традиция возникла на базе иудаизма, христианства и меньших магических систем, и в ней иврит является основным символьным языком. Возможно использовать латынь или любой другой язык, но буквы иврита сами по себе имеют магический смысл и намного удобнее в работе. К тому же это усложнит работу с архетипическими соответствиями.

Говоря об буквах иврита, обычно подразумевают древнееврейские буквы, перечисленные Виртом (Wirth, 1927). Данный алфавит ничем не отличается от ортодоксального «квадратного» древнееврейского[1]. Достаточно часто буквы изменяли, заменяя их схожими символами и сигиллами, например, известны: Небесный алфавит Агриппы, синоптический «магический» алфавит Вирта, ионический алфавит и т.д. Большинство из них произошли от «квадратного» алфавита и использовались для шифрования магических и алхимических текстов.

Согласно священным текстам, изучая его, человек уподобляется Творцу, так как, по каббалистическим представлени-

[1] Фред Геттингс. Словарь оккультных, герметических и алхимических сигилов. – М.: Энигма, 2015. С. 133.

ям, иврит создан Им и дарован людям. 22 буквы – это основа процесса Творения и обретения его результатов.

Алфавит делится на 3 материнские буквы, 7 двойных букв и 12 простых букв Творения.

Алеф א, Мем מ, Шин ש – три материнские буквы. Алеф соответствует первичному воздуху, мем – первичной бездне вод, шин – божественному огню.

Бет ב, Гимел ג, Далет ד, Каф כ, Пе פ, Реш ר, Тав ת – семь двойных букв. Они соответствуют семи планетам в планетарной магии.

- Бет – Меркурий.
- Гимел – Луна.
- Далет – Венера.
- Каф – Юпитер.
- Пе – Марс.
- Реш – Солнце.
- Тав – Сатурн.

Данные буквы имеют два варианта произношения – мягкий и твердый, чем представляют полярные качества планетарных аспектов.

Хе ה, Вав ו, Зайн ז, Хет ח, Тет ט, Йод י, Ламед ל, Нун נ, Самех ס, Айн ע, Цадди צ, Коф ק – простые буквы, связанные с двенадцатью знаками зодиака и двенадцатью частными структурами и понятиями.

Мягкое и твердое произношение в еврейской грамматике зависит от наличия внутри буквы точки, называемой «догеш». Звук «Б» без догеша звучит как «В», точка в середине Бет опускается.

Буквы от Алеф до Йод обозначают мир невидимый, то есть мир ангелов, правящих разумов, получающих свои влияния от первоисточника вечного света, принадлежащего Отцу, от которого все исходит.

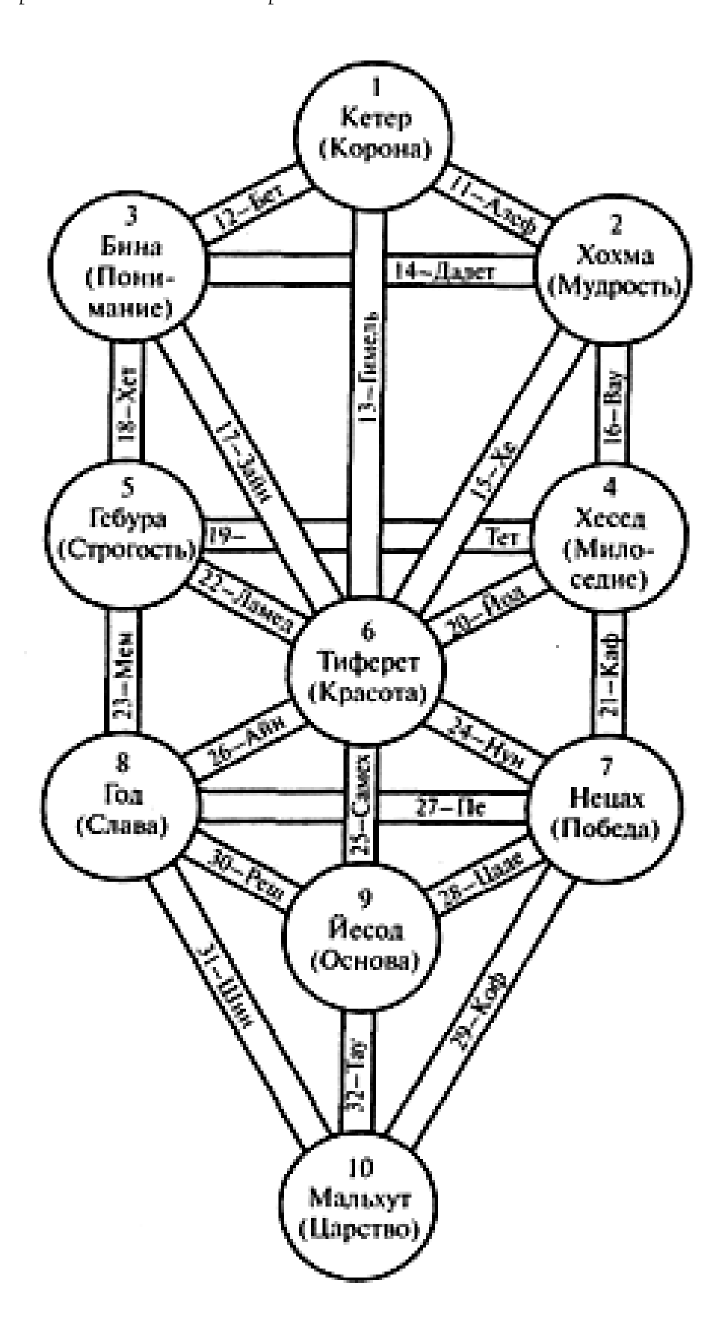


Рисунок 9. Соответствия букв Путям на Древе Жизни

Буквы от Каф до Фе – этот алфавит представляет мир архангельский; он населяет мир видимый, то есть астрологический, относящийся к Богу Сыну.

Буквы от Цаде до Тау представляют стихии, приписываемые философами Святому Духу. Это существо, правящее существами, дающее душу и жизнь всем созданиям.[1]

Буквы Иврита – проявления импульсов творения. Каждая из них это основа, с помощью которой Бог провел и укрепил мир. Это выражает концепцию Древа жизни (Sitra D'kedushah).

На Древе Клипот (Sitra Achra) обратная сторона Творца отразила процесс Творения для того, чтобы создать Его противоположность и привести Сотворённое к уничтожению. Таким образом, каждая буква, произнесённая Создателем, была противопоставлена её зеркальному отображению на Другой Стороне.

Этот процесс привёл к проявлению Древа Смерти и Его 22 путей. Каждая буква Алфавита Sitra Achra действует как глушитель звука, издаваемого буквой космического творения, и, таким образом, служит основой для Алогоса Клипот.[2]

Все вместе эти 22 буквы стали Цинарот – путями, соединяющими сефиры Древа Жизни и клипы Древа Смерти. Также они соответствуют старшим арканам Таро. Древо жизни состоит из 32 Путей Мудрости, 10 Сефирот считаются главными путями, или ветвями, чьи соответствия являются самыми важными, а 22 буквы – малыми путями, которые соединяют Сефирот.[3] Каждый из них соответствует старшему аркану Таро.

Карты Таро – магическая и мантическая (предсказательная) система, состоящая из 22 старших арканов и 56 младших ар-

---

1 Ленен. Каббалистическая наука, или Искусство узнавать добрых духов, виляющих на судьбу человека, с описанием их тайных подписей и талисманов и истинного способ их начертаний. Составлено на основании положений древних египетских, арабских и халдейских магов, заимствованные у самых знаменитых авторов высших наук. М.: Энигма, 2013. С. 15-16.

2 Templum Falcis Cruentis. Книга Ситра Арха. Гримуар Драконов Другой Стороны. М.: Клуб Касталия. 2018. С. 87.

3 Регарди Израэль. Каббала. Гранатовый сад. Изд. 2-е. М.: Энигма, 2017. С. 96.

канов. Понимание символизма и навык работы с ними очень важны. 22 старших аркана подробно раскрывают суть магической работы, магического развития-восхождения и устройства мира. При рассмотрении букв, будут указаны их соответствия с арканами Таро.

Примечание: Для дальнейшей магической работы и изучения вам необходима колода карт Таро. Существует две основные колоды – Уэйта и Таро Тота. Обе имеют свои плюсы и минусы. Начинающему лучше подойдет первая, так как она проще для освоения техники предсказаний и изучения оккультной каббалы. Более подробно нюансы выбора колод и сами мантические системы рассмотрены в главе 10.

Далее будут подробно рассмотрены буквы иврита, соединяющие цинарот и туннели Сета на Древах Жизни и Смерти, что даст возможность провести паралели между ними, через общие и противоположные свойства.

Перед каждой буквой указана краткая информация: номер буквы, ее название и значение при полном написании, соответствие в русском алфавите, планетарное/алхимическое/стихийное и т.д. соответствие, аркан Таро и номер пути на Древе Сефирот или Древе Клипот.

1; א Алеф (Бык); А; Воздух; Дурак; Путь 11.

Первая буква иврита, начало импульса эманации божественной воли и первый шаг творения (от Кетер к Хокме). Каллиграфически напоминает бычью голову. Связана с Кетер, соотносится со свастикой и молотом Тора и первым именем Бога AHIH. Алеф Sitra D’kedushah символизирует единство Бога. Она разделяет природу Кетер для дальнейшего развития импульса. Путь между Кетер и Хокмой показывает первый шаг творения и последний шаг человека к Богу.

В Sitra Achra Алеф символизирует разделенного Бога в двойственности ради достижения Единства в Ничто. Связана с Таумиэль. Соединяет ее и Огиэль. Три каллиграфических эле-

мента этой буквы можно соотнести с мирами Тоху, Боху и Хасек. Алеф Sitra Achra – импульс антитворца, созданный одушевить антитворения, чем она проявляет логос Сатаны и Молоха на Древе Клипот.

2; ב Бет (Дом); Б; Меркурий; Маг; Путь 12.

«Сефер Йецира» утверждает, что Бет – это мудрость. Мудрость соответствует Гермесу, а значит, планете Меркурий. Буква означает «Дом» и находится в еврейском слове «Храм». Бет располагается в верхней части Древа и проявляет мужскую энергию, она множественна, в отличие от Алеф, и порождает мир, отделяя его от Бога. На Древе Жизни она соединяет Кетер и Бину, проявляя творческий аспект Бога, идущий от мужского к женскому началу. Ее смысл проявлен через аркан Маг, где изображен человек в своем Храме, с четырьмя ритуальными инструментами, четырьмя стихиями, из которых всё состоит.

В Клипот Бет – это дом смерти и хаоса, инструмент трансформации порядка. Это меркурианская сила трансформации, уничтожающая ограничения. Бет Sitra Achra – это храм Сатаны и Молоха, соединящий Таумиэль и Сатариэль, распахивая врата к их потенциалу.

3; ג Гимел (Верблюд); Г; Луна; Верховная Жрица; Путь 13.

Цинарот Гимел соединяет первую и шестую сефиры, пересекая Бездну. Бездна согласно Каббале – бесплодная пустыня, когда сам цинарот называется «Объединяющий Разум». Название буквы при полном произношении – «Верблюд», являющийся «кораблем пустыни». Гимел – это всегда активность, устремленность и пустота. Она связана с еврейскими словом «гешер» и арамейским «гамала», обозначающими мост. Путь Гимел – женский, он пассивный, требующий одновременно положиться на волю Бога и отваги. Так же он перекрывает сефиру Даат.

Клипот Гимел – это также верблюд, своим движением соединяющий три верхних клипы с нижними (Таумиэль и Тагари-

он). Но данный туннель не перекрывает Даат. Вместо этого он открывает точку входа для сил, жаждущих разрушить и сжечь Древо Сефирот.

Гимел – это лунный канал, проявляющий солярные силы. Их лучше всего видно как раз в клипе Тагарион, находящейся под управлением Белфегора.

4; ד Далет (Дверь); Д; Венера; Императрица; Путь 14.

Значение названия буквы «дверь» совпадает с местом пути на Древе Жизни. Это «дверь» к Богу, значащая отказ от индивидуальности и собственного «я». Врата отображены на соответствующей карте Таро за спиной Императрицы. Эта «женская» буква, связанная с водой и материнством. Цинарот горизонтальный, соединяет Бину и Хокму.

В Клипот Далет – дверь во тьму, дарующая просвещение. Путь – это фундамент высшей триады Клипот, дверь над бездной и Даат, через которую тьма заполонит Сефирот. Эта дверь ведет к тайнам антитворения, через нее проходит темный свет от трех верхних клип, расходясь по всему Древу.

5; ה Хе (Окно); Х; Овен; Император; Путь 15.

Йециратический титул буквы – «Устанавливающий разум». Астрологическое соответствие – Овен, управляемый Марсом, в котором Солнце проходит экзальтацию. Большая часть ее качеств – воинственные и огненные.

Хе входит в магическую формулу Тетраграмматона, где он олицетворяет женское начало. Первая буква Хе в формуле означает стремление человека к Богу, вторая Хе представляет жизненную силу. На Древе Жизни Хе соединяет Хокму и Тифарет. Ее аркан – Император, на котором прослеживаются марсианские цвета и элементы, а поза фигуры указывает на алхимический символ серы.

В Sitra Achra Хе – это окно, через которое темный Свет входит и выходит в обе стороны, донося до глубин клип изначаль-

ную тьму и хаос из Боху. Через Хе адепт ПЛР может узнать зеркальных противников сефиротических структур, поддерживающих мироздание.

6; ו Вав (Гвоздь); В, У, О; Телец; Иерофант; Путь 16.

Вав тесно связана со знаком Тельца и фаллическими символами. Она – плод союза Йод и Хе, огня и воды и имеет воздушную природу. В человеке Вав – это рассудок. На Древе Жизни она больше всего схожа с Тифарет. Данный путь соединяет Хокму и Хесед, будучи мужским нисходящим потоком силы.

Теневая Вав – гвоздь, удерживающий идею темного аспекта Бога. Она так же мужская и соединяет клипотические аналоги Хокмы и Хесед. Совершая Темное Восхождение, адепт применяет Вав, дабы сбросить окопы материи над духом и впитать в себя мудрость клип и HVHY.

7; ז Зайн (Меч); З; Близнецы; Влюбленные; Путь 17.

Название буквы двойственное, означает одновременно «оружие» и «меч». Верхняя часть буквы – эфес, нижняя часть – клинок. Суть буквы также двойственная, поэтому с ней соотносятся боги-близнецы всех культур. В своем Восхождении по Древу Жизни, проходя по этой цинарот, адепт отсекает себя от мира, уничтожая разделение между собой и Богом. Символизм аркана Влюбленные указывает на выбор человека между светом (Ева) и мраком (Лилит). В Сефер Йецира она именуется «Разрушающим Разумом».

Клипотическая Зайн – меч Дракона Ситра Ахра, рассекающий все и вся надвое, устанавливая дуальность в противовес сефиротическому единству. В ней проявляется аспект Сатариэль через солнечный аспект Тагарион.

Меч Зайн – жертвенный кинжал, разрезающий проход между мирами и помогающий внутренней алхимии адепта. Клипотическая Зайн является одновременно оружием в сражении и соединяющей противоположности фаллической силой.

8; ח Хет (Ограда); Х; Рак; Колесница; Путь 18.

Хет – это преграда, отделяющая внутреннюю среду от внешней. Смысл этой буквы – в разделении божественного и созданного миров. Эта связь соединяет «материнскую» Бину и «воинственную» Гебуру. Ее символизм отлично проявляется в аркане Колесница, где изображен воин с оружием и чашей в руках. Гематрия буквы Хет равна 418, в чем совпадает с магической формулой ABRAHADABRA, где она также присутствует.

Клипотическая Хет – ограда, оберегающая импульс разрушения во время его роста и развития. Ее символизм отражен в Граали Сатариэль и тигле Голахаб, сочетая черные воды и бушующий огонь. Проходя этот туннель, адепт учится преодолевать ограничения и защищать себя.

9; ט Тет (Змей); Т; Лев; Сила; Путь 19.

Девятнадцатый путь на Древе Жизни – это второй и последний двойной путь, соединяющий Хесет и Гебуру. Тет означает «змей». Змей в каббале – это обвивший 7 нижних сефирот Красный Дракон, олицетворяющий мудрость. Также Тет соответствует имени Техор и девятому ангельскому чину Херувимов.

Тет Sitra Achra олицетворяет лукавого змея-искусителя. Это мудрость и выносливость, бунт и жажда освобождения. Змей визуализируется огненным и двуглавым либо в образе Уробороса, что освобождает адепта ПЛР от внутренних барьеров и дарует запретную мудрость, открывая тайны.

10; י Йод (Рука); И, Й; Дева; Отшельник; Путь 20.

Йод – фаллический символ, рука с поднятым указательным пальцем, когда остальные сложены. В Таро она соответствует аркану Отшельник, масти Жезлов и четырем Рыцарям. Идея цинарот – девственность. Она символизирует изначальный импульс единого Бога. Причем ее парадокс в соотношении с

Кетер и Малкут одновременно. Адепт ППР на этом пути достигает наивысшего духовного уровня.

Клипот Йод – импульс разрушителя, уничтожающего любое творение до уровня начального хаоса. Несмотря на соответствие числу 10, буква наделена свойствами числа 11. К тому же она передает огненный дух Драконов Клипот.

Она освобождает адепта от строго определенной судьбы, после чего он формирует ее самолично.

11; כ Каф (Ладонь); К; Юпитер; Колесо Фортуны; Путь 21.

Каф – это «примиряющий разум». Эзотерический прообраз этой буквы – принимающее женское начало. Она означает божественное творчество. Это рука, готовая воплотить творческое желание. Ее значение двойное – рука и ладонь.

Первое – непроявленный Бог, второе – проявленный. Каф соединяет Нецах и Хесед, это стабильный «мужской» путь, идеалистичный и расширяющийся. Проходя его, адепт становится искателем-идеалистом и отправляется искать новые идеалы.

Клипотическая Каф – дающая и забирающая ладонь. Она открывает адепту ПЛР новые пути, выводящие его за пределы строго определённой судьбы, где адепт сам пытается достичь первичной беззаконности Духа, осознавая подлинную независимость.

12; ל Ламед (Бычье стрекало);
Л; Весы; Справедливость; Путь 22.

Астрологический знак Ламед – Весы, характерно описывающий основные качества буквы. Она соединяет Гебуру и Тифарет. Даат (Знание) обозначает одновременно знание и сексуальный союз, где значение сильно пересекается с понятием справедливости.

Данный Цинарот соединяет марсианский агрессивный аспект Гебуры с уравновешивающей сутью Тифарет. Ламед – движущая сила для мира, творения и идущего адепта. Она символ развития через экспансию.

Теневая Ламед выводит импульс на макро– и микроуровнях из «одомашненного» состояния в дикое. Она демонстрирует адепту иллюзорность законов творения и ложности истины Бога YHVH. Он должен усвоить единственную цель этих законов – быть клеткой для ищущей души.

13; מ Мем (Вода); М; Вода; Повешенный; Путь 23.

«Стойкий Разум» с глубокой сутью стихии воды. Это единственный случай, когда значение буквы совпадает с ее смыслом из Сефер Йецира. Она выражает идею смирения и самопожертвования. Путь – соединение мудрости Ход и силы Гебуры. Соответствующий ей аркан, Повешенный, заставляет задуматься о символизме Христа, так как путь Мем пассивен, а страдания казненного – ее неотъемлемая часть.

Воды Другой Стороны – всерастворяющие воды первичной бездны. Мем – материнская буква и реализует себя в клипе Люцифуга, будучи вечным потоком бездумной воли. Он ломает любое препятствие на своем пути.

Эти воды прокладывают цинарот соединяющий качества Асмодея и Адрамалека. Поскольку буква связана с водой, она к тому же связана с гидромантикой и скраингом.

14; נ Нун (Рыба); Н; Скорпион; Смерть; Путь 24.

Магическая формула Нун – возрождение через разложение. Она пришла из Алхимии, где демонстрирует важные процессы и способы получения т.н. «Черного Дракона». Аналогичная внутренняя Алхимия произойдет с адептом во время его Восхождения. Этот путь соединяет Нецах и Тифарет. Смерть в Нун – мнимая, прославляющая улучшение через разрушение. Соответствующий аркан Таро – такая же архетипическая мнимая смерть.

Клипотическая Нун – рыба (движение, импульс), плывущая по водам смерти. Урок, который должен вынести адепт в том, что умереть может что угодно, даже боги. Но смерть – это лишь начало и путь к перерождению в более лучшем виде.

Магические силы Нун покровительствуют вызыванию мертвых и некромантии в любых ее проявлениях.

15; ס Самех (Опора); С; Стрелец; Умеренность; Путь 25.

Женская буква, чей цинарот соответствует созвездию Стрельца под именем «Разум Испытания». Он ведет от лунной Йесод к солнечной Тифарет, пересекая завесу, отделяющую Бога на Земле от всего остального физического мира. Постигший ее адепт достигает внутреннего равновесия, научившись самостоятельно строить отношения с Жизнью, Богом и Смертью, а Самех будет опорой в пути.

Клипот Самех – подпорка, скрепляющая союз лунной и солнечной антиэнергии. Она ведет адепта Тьмы к точке вознесения и помогает оборвать циклическое перерождение, создавая растущую связь между Лилит и Бельфегором. Сила этой буквы – пламя сексуальной энергии.

16; ע Айн (Глаз); О; Козерог; Дьявол; Путь 26.

Метафизически Айн – это глаз Шивы, атрофировавшийся в шишковидную железу человека (третий глаз). Она – яркая, жизненная и воспроизводящая энергия, проявляющая творящую силу Бога. Путь Айн соединяет Ход (мышление) и Тифарет (сознание). Одно из искушений пути Айн – попытка возвыситься до уровня Бога через познание, отсылая адепта к истории грехопадения. А аркан Дьявол только подкрепляет это значение.

Айн Sitra Achra – окно в бездну и глаз Дьявола, раскрывающий реальное зло и бессмысленность ограниченности, которую адепт должен преодолеть. Это Глаз Бельфегора и глаз на павлиньем хвосте одного из магических образов Адрамалека, взирающий на высшие тайны.

Он учит принесению в жертву своей слабости и трансмутации ее в эликсир духовного виденья. Эликсир, который разрушит иллюзии лжи, в которой пребывает ищущий.

17; פ Пе (Рот); П; Марс; Башня; Путь 27.

Графически, Пе – это «ладонь» с добавлением «язычка», означающего «рот». Ее йецирическое значение – «Естественный разум». Она – слово Бога в его разрушительном аспекте. На Древе Жизни Пе соединяет сефиру разума Ход и иррациональную Нецах, уравновешивая две противоположности. Аркан Башня раскрывает разрушения во имя Бога и его именем. На этом пути адепт ППР должен избавиться от материальных привязанностей, продвигаясь к духовному.

Клипотическая Пе – пасть Дракона Бездумного Света, испускающая разрушающий логос, посылающий благословение каждому, кто захочет взобраться по Древу Клипот. В этом ее сходство с сефиротическим аналогом, ибо она способствует восхождению духа, покровительствуя ему.

18; צ Цадди (Рыболовный крючок); Ц; Водолей; Звезда; Путь 28.

Путь Цадди – женский, соединяющий Венеру с Луной. Его символизм хорошо отражен на аркане Звезда. Образ Цадди связан с евангельской метафорой «ловцов человеков» (Мф. 4:19, Мк. 1:17), а в системе путей это средство вылавливания «рыбы» (преображение Нун) из «воды» (бессознательное Мем). Конкретный цинарот соединяет Тифарет и Хокму, путь от Бога-сына к Богу-творцу. Гематрия Цадди – 90, равная слову Иахин, правому столпу при входе в Соломонов Храм[1]. Божественное имя пути Цадди (YHVH) совпадает с божественным именем Хокмы.

Клипот Цадди – сила, доводящая низшие астральные проявления до высочайших вибраций. Она осознает себя через Нун из Мем, вознося себя и божественные искры. Ее суть в увлечении, избавлении и контроле. Символический крючок, на который попадают слабые души.

[1] Уильям Уинн Уэсткотт. Оккультная сила и мистические свойства чисел в сб. Магическая Каббала. М.: Ганга. 2013. С. 382.

19; ק Коф (Затылок); К; Рыбы; Луна; Путь 29.

Титул Коф – «Телесный разум». Он относится к астральному плану, а номер буквы совпадает с гематрией имени «Ева». Он соединяет земной мир Малкут и чувства Нецах. Для адепта опыт Коф очень важен, потому что учит отделять свои фантазии от подлинного магического мира.

Клипотическая Коф – лунная ветвь бездумного света, связующая клипу Венеры с Нахемот. Теневая Коф борется с сефиротической, пробуждая осознанность у адептов, из-за чего они становятся более восприимчивы к изначальной Тьме.

Буква возносит адепта из материального плана к астральному. Здесь кроется опасность, ибо профан легко может споткнуться и потерять рассудок.

20; ר Реш (Голова); Р; Солнце; Солнце; Путь 30.

Йецирический титул Реш – «Сосредоточенный разум», все ее символы – солярные. Сефер Йецира называет ее двойной буквой. Она соединяет интеллект Ход с мечтаниями Йесод, а синтез мечтаний с интеллектом важен для любого мага.

Реш Sitra Achra – голова змея, разрушающая логику интуитивным знанием, даруя адепту освободительную мудрость. Ее потоки направлены в Гамалиэль, чья задача – разъедать Йесод и наполнять ее черным астральным светом. Реш одновременно дарует и забирает плодородие для освобождения того, что Бог держит взаперти.

Суть и урок теневой Реш – в духовном перерождении (внутренней Алхимии) и инициации через ложную смерть.

21; ש Шин (Зуб); Ш; Огонь; Страшный Суд; Путь 31.

Шин олицетворяет нападение, защиту и радикальную трансформацию одновременно. Это тройственный путь, выраженный в тройном языке пламени. Скрытое значение пути Шин – Святой Дух. Именно добавление Шин в формулу Тетраграммато-

на превращает ее в формулу Пентаграмматона[1]. Цинарот Шин соединяет реальный мир Малкут с разумом и идеями Йесод. Соответствующей ему аркан Страшный Суд означает переход из материального мира к божественному.

Клипотическая Шин – трезубец зубов змея из фиолетового огня вместе с его короной из трех языков пламени. Это проявление первичной теневой Йод и пожирающий огонь духа HVHY. Эта буква материнская, сильно связанная с клипой Нахемот, где вместе с Алеф и Мем рождает четыре стихии.

Шин – всеразрушающий хтонический огонь, корона Вельзевула в клипе Аогиэль.

22; ת Тав (Крест); Т; Сатурн; Вселенная; Путь 32.

Тав – это крест и метка. Путь символизирует низший осадок астрального плана (Сатурн) и вселенную в целом одновременно. Тав соединяет физический мир Малкут с миром подсознания Йесод. Его символизм связан с путешествием души после смерти и знаменует путь, по которому адепт делает первые шаги из материального мира в духовный.

Клипотическая Тав – метка изгнания Каина, с чьей помощью он вознесся и прошел на Sitra Achra. В клипот это не крест четырех элементов (стихий) материи, но перекресток, по которому дух может выбрать другой путь.

Тав – начало и первый шаг адепта в темном Восхождении, в процесе которого его дух возносится из материального мира, сбрасывая все окопы.

[1] Подробнее об магических и каббалистических в формулах в главе 4. «Формулы и методы буквенной Каббалы и магии».

§ 2. Практика. Изыскания с помощью таблиц «Каббалы 777».

Данный справочник создавался в европейских магических организациях и позже был дополнен Алистером Кроули. Его ценность – в таблицах архетипических соответствий с объёмными пояснениями к каждой.

Книга состоит из самой ключевой шкалы, таблиц соответствий, некоторой оккультной информации, например, двойственных стихий и объёмных комментариев ко всему этому. Дополнительно в современное издание включены труды Кроули о каббале и гематрии вместе с аналогичными работами о числах. Завершает ее Sepher Sephirot.

Начиная, откройте страницу 40, где вы видите большую таблицу. Главная здесь – уже упомянутая шкала ключей.

Рассмотримее их подробнее:

- Первые три ключа – три мира вне Древа Сефирот.
- Ключи 1–10 соответствуют десяти сефирам Древа Жизни.
- Ключи 11–31 – буквы иврита.
- Комментарии к столбцам относительно ключевых шкал. Они не включены в таблицы, но напрямую с ней связаны и расположены далее.

Дальнейшая информация привязана к этому каталогу. Таблица охватывает соответствия большинства крупных монотеистических и языческих религиозных учений, магические системы, строение тела человека, стихии, животных, планеты. Включены планетарные разумы, духи, ангелы и демоны, включая демонов Гоетии и т.д.

Она дает возможность легко получить нужную для эвокации или церемониальной работы информацию, например, определить нужное благовоние, узнать магические образы относительно астрологических деканатов.

Дальнейшие соответствия – Неаполитанский Порядок, двойные стихии и т.д.

Гематрические заметки и значения чисел будут нужны в гематрическом и нумерологическом анализах.

Разберем на примере, как с помощью таблицы получить искомую информацию если вы хотите совершить эвокацию Асмодея. Открыв страницу 76, вы увидите список демонов Гоетии, дублирующий таблицы из Гоетии того же автора.

Согласно таблице, он соответствует шкале 28. Проверив эту шкалу во всей таблице, определено, что ему соответствует Солнце и стихия воздуха. Он причислен ко второму деканату. Сверившись с таблицей благовоний на страницах 53 и 75, узнаем, что[1] ему соответствует благовоние Гальбан и благовоние второго деканата – Скамоний. Асмодей – дневной демон. Это означает, что самое благоприятное время для эвокации – день и час солнца.

Шкала 28 соответствует букве Цадди, что позволит проанализировать Асмодея через соответствующий туннель Сета.

Таблицы на страницах 51–52 помогут подобрать цвет ритуальной одежды или драпировки стен храма, драгоценный камень, который можно иметь на себе для лучше контакта.

Во время анализа лучше выписывать всю информацию на отдельный лист, потом определить, что нужно для конкретной работы и отмести лишнее.

Вторая часть книги с комментариями пригодиться для глубокого анализа и расчетов и анализа аспекта. В своей практике, я обращался к ним всего несколько раз за достаточно длительный срок.

Sepher Sephirot – фундаментальный труд, незаменимый при гематрическом анализе. Слова в нем сгруппированы по числовому указателю.

---

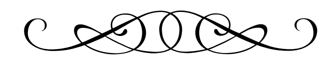
[1] Кроули Алистер. 777. Каббала Алистера Кроули. /Перевод с англ. Анны Блейз. – М.: Ланселот, 2018. С.40–84.

Как этим пользоваться? Например, у вас есть имя духа, гематрия которого равна 158. Открыв страницу 448, вы увидите некоторый перечень слов, чья гематрия равна 158. Данный вид анализа требует качественного перевода имени на иврит и знания алфавита.

Как уже говорилось, работа с источниками и справочными материалами – важный навык. Маг может не знать наизусть много заклинательных формул, свойств ангела, духа или демона, но обязан знать, где все это найти. Объёмы информации настолько огромны, что их невозможно выучить наизусть, да и не нужно.

Маг должен понимать принципы взаимосвязей планетарных аспектов, имен с природой существ. Без понимания механики можно практиковать, но невозможно создать что-то новое и заниматься изысканиями.

Глава 4. Методы буквенной Каббалы и магические формулы. Имена



§ 1. Герметическая философия и ее принципы

Говоря о магических формулах и началах практики в контексте демонологии важно затронуть Герметическую Философию. Эта тема очень объёмна и выходит за пределы книги, но, если ее упустить – неофит не получит минимальное теоретическое понимание базовых вещей, что есть профанация.

Герметическая философия – фундамент Западной Магической Традиции, астрологии и т.д. Ее корни прослеживаются во многих религиозных и оккультных учениях, кроме того на ней выстроена система карт Таро, отражаясь в названиях, символике и значениях старших и младших арканов.

Учение дало нам основные принципы Искусства Герметической Алхимии, в противоположность общепринятому мнению, действующему скорее в области Духовных сил, чем материальных элементов. Более как превращение духовных вибраций одного типа в другие, а не превращение материалов.

Вот как говорится о ней в Кибалионе: «Из Древнего Египта пришли основные тайные и оккультные учения, которые оказали сильное влияние на философию всех рас, наций и народов в течение многих тысяч лет. Из его тайного учения заимствовали свои знания все нации – Индия, Персия, Халдея и Мидия, Китай, Япония, Ассирия, Древняя Греция и Рим и другие древние страны свободно

разделили Пир Знания, который Иерофанты и Мастера земли Изиды так свободно предоставляли тем, кто пришел подготовленным к участию в Великом изобилии Мистики и Оккультных Знаний, которые мудрейшие древней земли собрали вместе[1]».

Эта система не смогла пережить средневековые гонения, как и другие оккультные науки, хоть немного отличавшиеся от официальных взглядов церкви, но частично возродилась в оккультных орденах, таких как Золотая заря и аналогичные.

Здесь произошел синтез Герметической Философии, еврейской каббалы и разных магических практик, создав оккультную каббалу и развив современный оккультизм и новые религиозные течения во время «оккультного ренессанса» начала XX века.

Рассуждая об этом учении нельзя не упомянуть полумифическую личность Гермеса Трисмегиста, чьему авторству принадлежат такие фундаментальные труды как Изумрудная Скрижаль, Герметический Свод и т.д. Упоминания о нем в письменных источниках восходят к трактату Цицерона «О природе Богов». Позже этот образ трансформировался в бога мудрости Тота, а в Греции ассоциировался с одноименным богом Гермесом.

Герметическая Философия строится на семи принципах:

1. Принцип Ментализма.
2. Принцип Соответствия (аналогии).
3. Принцип Вибрации.
4. Принцип Полярности.
5. Принцип Ритма.
6. Принцип Причин и Следствий.
7. Принцип Пола.

Они рассмотрены более подробно в Приложении 1. Для более глубоко ознакомления с предметом можно изучить перечисленные в этом параграфе классические труды.

---

[1] Кибалион. Учение трех посвященных о герметической философии Древнего Египта и Греции. Издательство Ассоциации Духовного Единения «Золотой Век» Москва 1993 г. С. 10.

§ 2. Имена

Большинство магических практик в западной магической традиции подразумевают воззвание, призыв, изгнание, обращение к определенной сущности, божеству, духу, ангелу, демону и так далее. В таких практиках, само собой, используются имена.

Имена – это практически всегда магические формулы, но не все магические формулы являются именами.

Сюда можно отнести 72 имени Творца (см. Приложение 10), часть из которых рассмотрена далее в этой главе. Каждое из них имеет конкретную суть и задачу, которую оно выполняет. Например, вибрируя имя *Elohim Gebor,* маг использует марсианский аспект и хочет принудить или наказать вызываемого духа. То есть он своим правильным произношением и вложенной личной силой вызывает на ментальном плане некий процесс, влияющий на конкретную цель

Типы имен в нисходящем порядке:

1. Истинные имена

Дают власть над сущностью или процессом. Практически всегда звучат как беспорядочный поток букв. Выглядеть это может, например, вот так: «KHDACRLAHL». Носитель всегда скрывает его в тайне.

2. Имена сущностей, но не являющиеся истинными.

Не являются тайными и выражают некие свойства объекта. Часто это имена богов и демонов, данные или придуманные людьми. Власть они не дают, но пригодны для эвокации сущности.

3. Имена и названия людей, предметов и т.д.

Не дают никакой власти, так как потеряли свое изначальное значение и роль.

***

Имена как таковые принадлежат к ментальному плану и являются по своей сути неким подобием машинных кодов компьютера. В каббале каждой букве алфавита ставится в однозначное

соответствие число, которое можно рассматривать как некий код. Каждый предмет имеет первичную причину, относящуюся к высшему ментальному плану и истинное имя, относящееся ментальному плану более низкого порядка. Идея предмета объединяет множество предметов, а имя соответствует только данному, конкретному предмету[1].

Имена первого типа дают власть над предметом. Маг, знающий истинное имя демона, получает полную власть не только над ним, но и над всеми подчиненными ему духами, становясь во главе этой конкретной иерархии.

Имена можно получать разными путями. Например, с помощью доски Уиджа, маятника, навыков медиума, прямого вызова сущности через подчинение или договор и т.д. Для этого отлично подходят планетарные квадраты, ибо маг может активировать квадрат и с помощью маятника получить имя духа. Но нужно знать конкретный планетарный аспект.

Конечно, их нужно проверять на общую правдивость и мелкие ошибки. Дабы их не допустить нужно уметь принудить духа предоставить хотя бы имя для эвокации и отличать истинное оно или нет. Это придет со временем и обширными теоретическими познаниями.

Если маг работает с конкретной сущностью – стоит взять не только ее имя, в идеале истинное, но и сигиллу/печать. Сигиллу, само собой, можно построить самому, (см. главу 5), но лучшие – именно те квадраты, печати и сигиллы, которые получены напрямую от духов, ангелов или демонов.

При этом имена редко используются самостоятельно. Из них и связующих слов лучше формировать магические формулы, которые включают в заклинания под конкретные задачи.

Любой адепт ищет имена существ, чья служба позволит решать различные бытовые или магические задачи. Много готовых имен, сигилов и квадратов можно найти в различных гримуарах.

1 Sator. 40 Уроков Магии. С. 93.

Главное для мага – умение понять и отличить истинное имя от лживого, ибо любой бес с перекрестка назовет вам со смехом десяток различных имен.

Маг, знающий имена бога, имеющий «доступ» к использованию может их произношением и вибрацией влиять на порядок вещей. В иудаизме подобных людей так и называли – Баал-Шем, что значит «Владеющий именем». Аналогичная работа есть во многих культурах и религиях, но разниться из-за языковых и национальных особенностей. Так как изложенная в этой книге магическая система строится на базе каббалы – основой для адепта станет иврит, буквы которого были рассмотрены в предыдущей главе. Они отлично накладываются не только на Древо Жизни и Древо Смерти, но и на старшие арканы Таро, где каждый аркан выражает какой-то из аспектов творения.

Анализ слова через призму соответствующих ему арканов Таро (каждой буквы) может быть хорошим выбором наравне с другими каббалистическими методами.

Иврит разделяется на древний, язык Торы и современный, т.е. разговорный. Для начала вам хватит букв и их понимания вместе с практическими навыками, такими как вибрирование (§ 4 этой главы). В идеале для дальнейшей работы желательно овладеть хотя бы беглым разговорным ивритом.

§ 3. Теоретическое объяснение магических формул и методов каббалы

Магическая формула – это слово, число или выражение, иллюстрирующее суть магического осмысления законов мироздания или принципов ритуала на тех глубинных уровнях понимания, достичь которых другими средствами может быть нелегко.[1] Они заклинания в готовой форме или их составные части.

[1] Брат Марсий, Сестра IC. Основы магии Телемы / М.: Издательство «Ганга», 2015. С. 535.

Смыслом же любого магического ритуала является то, что все без исключения магические ритуалы направлены на соединение Макрокосма с Микрокосмом[1].

Основная задача формул состоит в выражении воли мага с дальнейшим воплощением ее в жизнь путем ритуальной работы. В Западной Магической Системе многие из них строятся на различных методах. Каббалистические методы позволят проанализировать несколько приведенных ниже формул, понять их устройство и механику работы. А после глубокого понимания этой главы – адепт научиться создавать собственные заклинания из этих или других составных частей.

В предыдущих главах говорилось о каббалистическом философском алфавите. Для того чтобы результативно его использовать, адепт должен выучить и полноценно понять Древо Жизни и Древо Смерти вместе с соединяющими Сферы/Клипы – путями.

Формула Тетраграмматона
YHVH, 1=10

Тетраграмматон – греческое слово, в буквальном переводе значащее «Имя, состоящее из четырех букв». Это слово заменяет произношение «непроизносимого имени Бога», как его именуют в иудаизме.

Имя состоит из четырех букв Иврита Йод-Хе-Вав-Хе, соответствующих четырем стихиям. В транслитерации латиницей его записывают в виде YHVH или IHVH.

Это имя Создателя раскрывает его суть, Волю и Намерение. Является его именем в прямом смысле, в отличие от таких имен, как Elohim Gebor или Adonai.

Данное имя отражает модель творения мира Великим Демиургом вместе с индивидуальным духовным Восхождением человека. По своей природе – сефиротическое.

---

[1] Алистер Кроули. Магия в теории и на практике. М.: Издательство «Ганга», 2013. С. 64.

Гематрическая сумма – 26.

Кратко разберем значение четырех букв:

Йод – символизирует Отца. Высшая форма Меркурия. Творец миров[1]. Точка, из которой был создан мир.

Буква	**Сефира**	**Стихия**
Y	Хокма	Огонь
H	Бина	Вода
V	Тифарет	Воздух
H	Малкут	Земля

Хе – «Окно», «Дыхание». Это и вдох, и выдох, формирующий речь. Которой был создан мир. В формуле это женское начало, мать.

Вав – «Гвоздь», «Сын». Плод союза первых двух букв, часто означает Дух.

Хе – конечная Хе. Трон для Духа.

Это имя произносилось Первосвященниками трижды в торжественных случаях по одно либо по две буквы. Обратное чтение третьего имени YHVH (HVHY – Chavaioth) принимается символом анархии (царства дьявола) и соответствует прямому или обратному круговому движению креста Кватернера[2].

Согласно учению Блаватской, Тетраграмматон – ключ к общей пифагорейской формуле единства во множестве, Единого, проявляющегося во многом, наполняющего многое и все целое.

---

1 Брат Марсий, Сестра Ис. Буквы Иврита в магии и Таро. – М.: Издательство «Ганга», 2015. С. 70.

2 Мёбес Григорий Оттонович. Курс энциклопедии оккультизма. Н. Новгород: А.Г. Москвичев, 2018. С. 42.

Теневая эманация Творца
HVHY, 2=11

Формула описывает Теневую Эманацию Творца, будучи теневым отражением YHVH. Если YHVH через четыре буквы своего имени провел творение на всех мирах от духа к материи (согласно каббалистическому мироустройству), то HVHY (HVHI в другом варианте написания) стремится уничтожить все созданное первым и сотворить обратный процесс – от материи к духу. Эта эманация Бога – бездумна, в противовес YHVH.

Согласно утверждению Элифаса Леви[1], имя HVHY – это истинное имя Дьявола или чего-то схожего, однако это не верно, так как христианский Дьявол – всего лишь один из эгрегоров со своим пантеоном в разных человеческих культурах. На самом деле, оба эти имени выражают божественные импульсы творения и разрушения. Титулом HVHY, как и YHVH, является El, проявляющий божественный импульс. Сторона HVHY (клипотическая Ситра Ахра) полностью зеркальна противоположной (Древу Жизни), суверенна и имеет свою иерархию сущностей высшего и низшего ранга.

Данная формула – клипотическая по своей природе. Вопрос функциональных имен и титулов для Противоположного (Теневого) Бога может представлять сложность для Адепта из-за исторически малого количества и скрытности школ Каббалы Клипот. Здесь я привожу имя **Азерат**[2] (Алеф-Зайн-Реш-Алеф-Тет).

Гематрическая сумма этого имени равняется 218, что выставляет ее как 2=11, в противоположность творящему значению 1=10.

В отличие от YHVH, Азерат записывается буквами Иврита Противоположной Стороны, которые мы разбирали ранее.

---

1 Элифас Леви. Ключ к тайнам. https://studopedia.org/6-5718.html.

2 Templum Falcis Cruentis. Книга Ситра Арха. Гримуар драконов другой стороны. М.: Клуб Касталия. 2018. С. 18.

Рассмотрим и проанализируем это имя через буквы, которыми оно записано:

Алеф – «Бык», мужское начало. Обычно это лидер или отец. Клипотическая Алеф всегда двойственна по своей природе.

Зайн – «Меч», разделитель, отделяющий двойственного Бога Клипот от единого Бога Сефирот.

Реш – управляющая власть, точка приложения направленной воли HVHY.

Алеф – вторая Алеф, второй лидер или отец. Суть, разрезанная мечом надвое. Имеющая ровно такую же власть, как и первая Алеф.

Тет – «Змей», разум, зло. Кульминация влияния власти двойственного Азерат.

Практика вибрирования аналогична YHVH, по буквам. Энергетически AZRAT не равно HVHY, в чем вы можете убедиться сами. Первая более энергетически затратная и может быть опасной для мага исходящими из нее энергиями.

Данная эманация Теневого Бога более активна и динамична. Бездумна, но под контролем разума. Она всецело равна YHVH, отражая его полную противоположность.

Формула Пентаграмматона

YHShVH – формула состоит из четырех букв Тетраграмматона с добавление Шин, олицетворяющей святой дух. Символизирует человека и бога-сына в человеческом теле. Буква Шин здесь означает искру божественности, находящейся в каждом человеке от рождения. И в тоже время – это фундаментальный выбор, состоящий в развитии этой искры в сефиротической или клипотической эманациях. Происходит из христианской каббалы.

AGLA

Является нотариконом фразы «Ateh Gibor Le-Olahm Adonai» («Ты вовеки могуч, о Господи!»). Важна тем, что часто исполь-

зуется в изгоняющих заклинаниях и артефактах. Клипотический вариант AGLA направляет результат (например, жертву) к Азерат либо демону, которому она посвящена.

AL

Божественное имя, соотносящееся с тремя высшими сефирот. Означает «Бог», используется постоянно. Произносится как «Ель».

ALIM

Множественное число мужского рода от AL.

ALHIM

«Елохим» – множественная форма от ALHVH («Элоа» – богиня). Является составной частью некоторых часто используемых имен бога, например, Elohim Gebor. Это имя соответствует Гебуре.

Шемхамфораш (Разделенное имя)

Шемхамфораш – древнееврейская фраза, означающая «явное имя», «имя, ясно произносимое». Агриппа в III кн. «Оккультной философии» называет Шамхамфораш «разделённым именем»[1].

Также это талмудическое название Тетраграмматона, что отличает его от других имен Бога. Его использовали в том числе для замены формулы YHVH.

Основана на каббалистических гримуарах XII-XIII вв. «Сефер ха-бахир» и «Книга ангела Разиэля». В них говорится о могуществе имени Бога, которое Моисей произнёс на Синае

[1] Agrippa von Nettesheim Heinrich Cornelius. Three books of occult philosophy / ed. Tyson D. – USA: Llewellyn Publications, 2009. – P. 478.

при неопалимой купине, и описывается способ его формирования (цит. по Разиэлю):

«Должен сказать так: приказываю тебе, Анаэль, Хасдиэль и Цадкиэль этим Именем, что сделается так и так. Это имя получается из трех стихов „И двинулся», „И пришел», „И простер» [Исход, 14:19-21]. Нужно переставить их один с другим, начало с концом, и конец с началом. Это и будет Великое Имя, объяснимое в 72 Именах».

Таким образом, Божественное имя из 216 букв получается на основе трех стихов книги Исход (14:19–21), написанных бустрофедоном (см. ниже). Из трёх строк выбираются столбцы по 3 буквы, в результате чего получается 72 имени Бога, каждое из которых соотносится с одной из 72 квинант (наборов из пяти степеней) Зодиака.

Одним из первых эту тему разрабатывал известный еврейский каббалист Авраам Абулафия, который в своей книге «Chayey Ha'Olam Ha'Bah» («Жизнь мира будущего», 1280) описывает медитацию на эти 72 имени. Он же является основателем метода медитации путем перестановки букв, что и используется для формирования 72-х имён.

Исход (14:19–21):

וַיִּסַּע מַלְאַךְ הָאֱלֹהִים הַהֹלֵךְ לִפְנֵי מַחֲנֵה יִשְׂרָאֵל וַיֵּלֶךְ מֵאַחֲרֵיהֶם וַיִּסַּע עַמּוּד הֶעָנָן מִפְּנֵיהֶם וַיַּעֲמֹד מֵאַחֲרֵיהֶם׃

И двинулся Ангел Божий, шедший пред станом Израилевых, и пошел позади их; двинулся и столп облачный от лица их и стал позади их;

וַיָּבֹא בֵּין ׀ מַחֲנֵה מִצְרַיִם וּבֵין מַחֲנֵה יִשְׂרָאֵל וַיְהִי הֶעָנָן וְהַחֹשֶׁךְ וַיָּאֶר אֶת־הַלָּיְלָה וְלֹא־קָרַב זֶה אֶל־זֶה כָּל־הַלָּיְלָה׃

И вошел в средину между станом Египетским и между станом Израилевых, и был облаком и мраком [для одних] и освещал ночь [для других], и не сблизились одни с другими во всю ночь.

וַיֵּט מֹשֶׁה אֶת־יָדוֹ עַל־הַיָּם וַיּוֹלֶךְ יְהוָה ׀ אֶת־הַיָּם בְּרוּחַ קָדִים עַזָּה כָּל־הַלַּיְלָה וַיָּשֶׂם אֶת־הַיָּם לֶחָרָבָה וַיִּבָּקְעוּ הַמָּיִם׃

И простер Моисей руку свою на море, и гнал Господь море сильным восточным ветром всю ночь и сделал море сушею, и расступились воды.

Каббалисты и герметисты выдвинули предположение о соответствиях между 72 именами Шемхамфораша и множеством других предметов, таких, как Псалмы, карты Таро и прочее. Именно благодаря гибкости первого его принято считать ключом к сотворению всех вещей и искусств. Иногда его называют 72 листьями древа жизни.

Эти имена издревле ассоциировались с 72 ангелами и 72 демонами, описания которых можно найти в «Гоетии» (Малом Ключе Соломона).

Имена 72 ангелов образуются добавлением к божественным именам суффиксов Йод Хе (יה, -iah, -иа) или Алеф Ламед (אל, -el, -эль). Каждый из них управляет определенными термами (отрезками протяженностью в пять градусов) зодиака.

Папюс называет эти суффиксы «божественными именами» и в качестве пояснения ссылается на некое место в Писании: «Ангел мой будет идти перед вами, смотрите на него, так как он несет на себе Мое великое имя»[1].

Элифас Леви в книге «Clefs majeures et clavicules de Salomon» изобразил на Тетраграмматоне 24 точки, «которые являются двадцатью четырьмя аллегорическими старцами святого Иоанна», имеющие по три луча.

Таким образом, пишет он, «мы формируем шестьдесят и двенадцать имен, которые пишутся по два на тридцать шесть талисманов», изображения которых он затем и приводит в этом каббалистическом гримуаре[2].

Это имя часто писалось на изданиях Гоетии, и по мнению Стивена Скиннера и Дэвида Рэнкайна, Шемхафораш – это действительно самый важный ключ к работе по методу «Гоетии». Если воспользоваться простой аналогией, то это «Шемхамфораш» – все равно что слово «пенициллин», написанное

[1] Папюс. Каббала, или Наука о Боге, Вселенной и Человеке – М.: РИПОЛ классик: ЛАДА, 2004. – с.279–280.

[2] Леви Э. Большие ключи или Ключики Соломона. Изд. 2-е. – М.: Энигма, 2015. – 128 С.

Шемхамфораш: Разделенное имя

	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
י	ך K	ל L	ה H	ה H	ם M	י I	ה H	ל L	א A	ה H	ך K	א A	ל L	מ M	ע O	ס S	י I	ו V
	ל L	א A	ק Q	ר R	ב B	ז Z	ה H	א A	ל L	ז Z	ה H	כ K	ל L	ה H	ל L	י I	ל L	ה H
	י I	ו V	ם M	י I	ה H	ל L	ע O	ו V	ד D	י I	ת Th	א A	ה H	ש Sh	מ M	ט T	י I	ו V
	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19
ה	מ M	ך K	ל L	י I	ו V	ל L	א A	ר R	ש Sh	י I	ה H	נ N	ח Ch	מ M	י I	נ N	פ P	ל L
	ן N	ו V	ה H	ח Ch	ש Sh	ך K	ו V	י I	א A	ר R	א A	ת Th	ה H	ל L	י I	ל L	ה H	ו V
	ד D	ק Q	ח Ch	ו V	ר R	ב B	ם M	י I	ה H	ת Th	א A	ה H	ו V	ה H	י I	ך K	ל L	ו V
	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37
ו	ן N	נ N	ע O	ה H	ד D	ו V	מ M	ע O	ע O	ס S	י I	ו V	ם M	ה H	י I	ר R	ח Ch	א A
	י I	נ N	מ M	ח Ch	נ N	ה H	י I	ש Sh	ר R	א A	ל L	ו V	י I	ה H	י I	ה H	ע O	נ N
	ת Th	א A	ם M	ש Sh	י I	ו V	ה H	ל L	י I	ל L	ה H	ל L	כ K	ה H	ז Z	ע O	ם M	י I
	72	71	70	69	68	67	66	65	64	63	62	61	60	59	58	57	56	55
ה	ם M	ה H	י I	ר R	ח Ch	א A	מ M	ד D	מ M	ע O	י I	ו V	ם M	ה H	י I	נ N	פ P	מ M
	ו V	י I	ב B	א A	ב B	י I	ן N	מ M	ח Ch	נ N	ה H	מ M	צ Tz	ר R	י I	ם M	ו V	ב B
	ם M	י I	מ M	ה H	ו V	ע O	ק Q	ב B	י I	ו V	ה H	ב B	ר R	ח Ch	ל L	ם M	י I	ה H

крупными буквами перед каталогом бактерий[1]. Он позволяет обуздать и подчинить «гоетических» демонов.

Полная таблица ангелов и демонов Шемхамфораша с кратким написанием имен находится в Приложении 9 этой книги.

ARARITA

Имя Бога, нотарикон выражения «Едино твое начало, едина твоя индивидуальность, твоя перестановка едина», появилось в каббалистическом трактате «Книга Созерцания». Вместе с именем AHIH выражает единство Творца в статике и динамике.

Все имена и титулы Бога, имена клипотических управителей и т.д. – это магические формулы. Некоторые из них указаны в таблице ниже. Вы будете их использовать в своих заклинательных формулах (в зависимости от их функций), вписывать в магический круг призыва и т.д. Имена – достаточно гибкий инструмент, постоянно нужный в магической практике.

Бегло разберем заклинательную формулу на примере усредненного заклинания эвокации духа или демона. Заклинания вызова ангелов редко имеют в своем составе угрозы сущности.

«Я, (магическое имя практика), вызываю тебя, дух (имя вызываемого духа). И приказываю тебе именем YHVH, силой трона Adonai и силой El, который создал все, явиться в этом треугольнике проявления в приятном виде и верно ответить мне на мои вопросы. Именем Elohim Gebor и силой Марса будешь ты наказан, если не явишься или попытаешься меня обмануть. Да будет так!»

Данное примерное заклинание указано в ознакомительных и обучающих целях.

Абсолютное большинство заклинательных формул эвокации в западной магической традиции и смежных системах выглядят более-менее похоже.

[1] Stephen Skinner, David Rankine. The Goetia of Doctor Rudd. London. Golden Hoard Press, 2007. – P. 71.

Они состоят из:

1. Имя адепта, – инициационное имя само по себе имеет магическую силу и представляет миру кто конкретно и по какому праву изъявляет свою волю.
2. Имя духа, – обращение к конкретной сущности с одновременным созданием ментальной связи между магом и вызываемым.
3. Правильно подобранные имена Бога, архангелов, архидемонов и т.д., кому, согласно иерархии, подчиняется призванный, имеющих над ним власть.

Примечание: имена YHVH и HVHY – корневые, то есть являются высшей ступенью в иерархии. Ими можно заклинать всех, причем первое имя хорошо работает на демонов, духов и ангелов, а второе только на демонов и духов.

4. Оговариваются условия появления сущности, что ей разрешено и запрещено.
5. Санкция за нарушение пункта №4.
6. Закрепление воли, такое как аминь, amen, да будет так и т.д. Заканчивают формулу и утверждают волю конкретного мага.

Произношение имен для лучшего результата совершают методом вибрирования.

Из всего вышеуказанного можно сделать выводы, что заклинание – это модульная работа, ее можно собирать под нужную вам цель из «кирпичиков». Здесь нет ничего плохого или сверхсложного. При соблюдении всех теоретически и практических правил, оно будет работать.

***

Каббала, как и любое учение, имеет свои методы изучения и анализа. Они заключаются во взаимодействии и истолковании букв и чисел.

Рисунок 12. Некоторые из часто используемых имен Бога

Имя	Значение	Комментарий
AHYH(Эхэе)	Я есть тот, кто я есть	Утверждение
ALHYM (Elohim)	Бог-Судия	
ShDY AHYH (Шаддаи Ахие)	Всемогущий	В силовых операциях, принуждении и т.д.
YHVH TzBAVTh (Яхве Цебаот)	Вечный Бог воинств	
ALHYM TzBAVTh (Элохим Цебаот)	Бог воинств	
YHVH ALHYM (Яхве Элохим)		Созидание.
ALHYM GBVR (Элохим Гебор)	Всемогущий Бог	Наказания и или принуждение духа
YHVH ALVH VDOTh (Яхве Элоа ве-Даат)	Господь бог и знание	Исцеление
ADNY TzBAVTh (Адонай Цебаот)	Господь Сил	Тождественно Яхве Цебаот
ShDY AL ChY (Шаддаи Эль Хай)	Всемогущий Бог Жизни	Подпитка жизненной силой, исцеление
ADXY MLK (Адонай Мелек)	Господин и Царь	Воздействие на материальный мир
ADXY (Адонай)	Господин	

Основные методы буквенной Каббалы:

- Гематрия.
- Нотарикон.
- Темура.

Термин «Гематрия» имеет греческое происхождение и приблизительно переводиться как «значение чисел, представленных буквами». Ее основа – факт, что каждая буква иврита имеет определенное числовое значение и может использоваться вместо числа. Историческими ими пользовались, нумеруя дома, улицы или указывали количество некоего товара.

Рисунок 13. Числовые соответствия букв иврита

№	Буква	Числовое значение
1	א	1
2	ב	2
3	ג	3
4	ד	4
5	ה	5
6	ו	6
7	ז	7
8	ח	8
9	ט	9
10	י	10
11	כ	20
12	ל	30
13	מ	40
14	נ	50
15	ס	60
16	ע	70
17	פ	80
18	צ	90
19	ק	100
20	ר	200
21	ש	300
22	ת	400

Когда сумма чисел, соответствующих буквам слова, равняется сумме другого слова, то независимо от значения слов, между словами усматривается близкое соотношение и аналогия.Как провести гематрический анализ слова?

Рассмотрим на практическом примере.

1. Перевести слово на иврит.
2. С помощью приведенной таблицы подсчитать сумму числовых значений каждой буквы. В таблице упущены значения конечных букв, продолжающих разряды сотен. (каф 500, мем 600, нун 700, фе 800, цадди 900).
3. Воспользовавшись Sepher Sephirot, сравнить полученное значение суммы со словами, гематрическая сумма которых – точно такая же.

Для примера возьмем имя духа «Сараулла». Переведя его на иврит, вы получили слово «שרהולה». После подсчета вручную или программным калькулятором гематрии, получена сумма – 546.

Согласно Sepher Sephirot, числу 546 соответствуют такие, слова как: «сладкий», «страж, дозорный», «L.A. Ангел». Гематрия его имени значит «страж». При этом его служба (поведанная им самим по время эвокации с принуждением и сковыванием) – страж помещений/строений. Владея именем и печатью данного духа – вы можете вызвать его сами и проверить эту информацию.

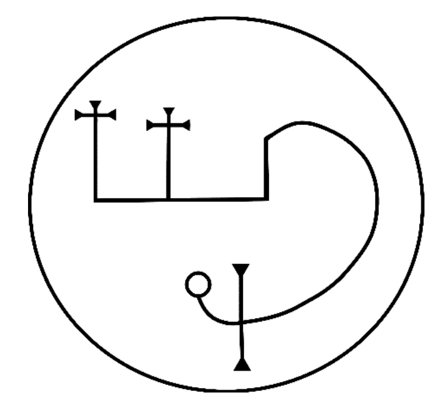


Рисунок 14. Сигилл Сараулы

Чаще метод используется для сравнения глубины философских понятий, символов или архетипов.

Можно воспользоваться методом «Каббалы девяти палат», сократив нули у букв от десятой по двадцать вторую. После чего так же сложить числа, где

вместо значения 200 будет 1. После чего сравнить полученную сумму с номером определенного пути на Древе Жизни или Древе Смерти.

Гематрический анализ фразы проводится аналогично, где разбирается сумма значений каждого слова в предложении.

В пример специально приведено имя конкретной сущности, поскольку в будущем адепт будет работать с духами, демонами и ангелами, большинство из которых – не возвышенные архидемоны или архангелы. Большинство из них лживы, они лгут о своей службе, природе имени и т.д., а этот метод позволяет прояснить спорные моменты (хотя бывают исключения), и обойти опасные ситуации.

Для сравнения, в классических учебниках по Каббале анализируют имена и титулы Бога или обычные слова.

***

Второй метод анализа в Каббале – Нотарикон. Его задача – построение нового слова из предложения, используя начальные либо конечные буквы слов. Уже упоминаемая в этой главе формула AGLA это нотарикон фразы «Ateh Gibor Le-Olahm Adonai» («Ты вовеки могуч, о Господи!»). Также известное слово AMEN – нотарикон фразы «Господь, верный царь», которым начинается еврейская молитва «Шема».

Нотарикон хуже подходит для анализа, но позволяет создавать собственные магические формулы. Так можно сократить длинное заклинание и вибрировать только первые буквы слов, визуализируя само заклинание в полном объёме. В отношении таких сокращенных формул так же можно применять гематрический анализ.

***

Третий метод – Темура, что значит «перестановка». Он состоит в перестановке местами букв в слове по определенным схемам, в результате чего образуется новое слово.

Приведу один из них, называемый альбам. Он состоит в делении алфавита пополам и записи сначала первых 11 букв потом под ними вторых 11 букв. Записав их таким способом можно получить перестановки, поскольку буквы из верхнего ряда можно заменить на записанные под ними.

Темура не будет использоваться вами в контексте эвокаций и анализа их опыта. Этот метод придуман раввинами и ими же применяется для анализа религиозных текстов, божественных имен, качеств и т.д. В редких случаях необходим при составлении магических квадратов.

§ 4. Начало магической практики

Существует три важнейших практически элемента для успешного воплощения различных заклинательных формул и ритуалов в жизнь. Это магическая воля, визуализация и вибрирование.

Магическая Воля – это одновременно ваше человеческое качество, внутреннее самоощущение и последовательность действий, направленная на исполнение конкретного магического желания.

О тренировке воли писали почти все великие маги. Она – способность концентрировать максимальное влияние на минимальном пространстве и действии. Воля как качество есть у любого человека от рождения, но магическая воля постоянно должна быть тренируемой. Алистер Кроули говорил, что каждое преднамеренное (т.е. совершаемое в соответствии с волей) действие – это магическое действие.

В Телеме есть понятие «Истинная Воля». Это и основополагающий путь в жизни человека, и его миссия в этом воплощении, и, вместе с тем, – тот образ действия, который позволяет ему пребывать в полной гармонии со своей Природой[1].

[1] Брат Марсий, Сестра IC. Основы магии Телемы. М.: Издательство «Ганга», 2015. С. 134.

«Магическое действие в соответствии с Волей» должно быть совершено не механически, а по воле и желанию человека. Это основа любого магического воздействия, от проклятия или исцеления до эвокации демона. Истинная Воля важна в Восхождении адепта к единению с Богом в любой его эманации.

В контексте демонологии, воля – ваше основное средство. Это один из главных принципов магии в целом, а демонологии подавно.

Разговаривая о воле, осознайте это и запомните. Вы открываете книги и гримуары, потому что жаждете знаний, силы и власти. Представьте себя в круге, в своем личном храме. Вот произнесено заклинание, и перед вами в треугольнике проявления возникает сущность, часто – недовольная. Конечно, мало кто будет радостным, если его отвлекают, требуют внимания или насильно тащат, непонятно куда. А когда вызвана группа или целый легион духов? Здесь начинается «поединок» воли как силы мага и вызываемого. И если она сильна – духи подчиняться и воплотят ваше повеление в жизнь.

Даже простое сковывание духа в треугольнике – поединок вашей и его магической силы и воли. Право сильного актуально, как никогда. Если же воля мага слабее, в лучшем случае – удар по самолюбию, в худшем – мелкие или крупные проблемы.

В процессе Восхождения вы будете общаться с клипотическими управителями, которым интересны только сильные и независимые люди с крепкой магической волей, – и не только с ними. Слабые – это беда, сильные же, если выстоят, могут на что-то претендовать.

Воля адепта зависит не только от магических навыков и опыта. Она привязана к его месту в социуме, комплексам и самореализации все в том же социуме. При этом большая часть «верящих в магию» людей находится на дне социума в таком же нищем и психологически больном обществе.

Эти люди постоянно страдают от трех вещей: «нет денег, и я не знаю, куда они деваются», «меня никто не любит», «все

люди тупые, а я умный, хочу всеми управлять». Варианты могут разниться, но всегда схожи. Они постоянно смотрят «магические» телешоу и телеканалы, считают себя приверженцами определенного Бога или всех возможных сразу – и даже считают себя правоверными христианами. Такой человек не хочет развиваться. Зачем? На все вопросы будут отговорки: «мне мешает Х», «мне поделано», «мне завидуют» и т.д. То есть обычная психологическая проблема, умноженная на инфантилизм, где маленький человек ищет волшебный заговор из толстенной книги или бога/дьявола который сам решит за него все проблемы.

Для адекватных занятий магией и достижение определенного уровня, адепт должен удовлетворить свои базовые человеческие потребности и иметь устраивающий его лично уровень социальной реализации. Во всех сферах, в том числе сексуальной, что достаточно важно.

Маг должен быть свободным от моральных предрассудков при удовлетворяющем лично его материальном достатке. При этом я не преследую цели обидеть людей в объективно трудной жизненной ситуации или студентов, разговор само собой о другом.

Возможно ли представить себе демонолога, повелевающего древнему демону, скажем, Марбасу или Агаресу? Да. А если этот практик работает на линейной должности на нелюбимой работе за низкую заработную плату? Спорно.

Демон такому подчиниться точно не захочет, тогда что уж говорить о заключении взаимовыгодного договора. Ну, мелкий дух с перекрестка, может быть. И то гадостей наговорит.

Адепт, жаждущий вознестись в Свет или во Тьму, не может быть по своей истинной воле нищим, закомплексованным, сексуально неудовлетворенным неудачником. Адепт ПЛР – не жрец, идущий по тропе поклонения, смирения и аскезы, но путник, идущий к тому, чтобы получить причитающееся ему в соответствии с волей и правом сильного – силы. При этом многие духи и демоны в свое время шли тем же путем.

Развивайте свою магическую Волю и живите в соответствии со своей Истинной Волей. Это основа магии и необходимость в Восхождении.

Мотив – любое магическое действие, от самого просто до сложнейшей эвокации, совершается ради достижения какой-то цели, но никак не для «просто посмотреть».

Визуализация – магическая техника, включающая создание в сознании разных магических образов с последующим их удержанием и наложением на физический план. Это мысль, облекаемая в форму, которая в ваших глазах накладывается на мир. По факту визуализация – основа магии, позволяющая делать все, от самых простых вещей типа энергетических атак и до создания духов.

Возьмем, к примеру, Малый Ритуал Пентаграммы. Совершая его, необходимо визуализировать изгоняющую пентаграмму Земли. Для этого нужно представить эту пентаграмму в голове, зафиксировать ее образ и наложить его на окружающий мир. То есть условно должна «висеть» в воздухе огненная пятиконечная звезда. На этом этапе, это фантазия. Далее нужно влить в нее вашу энергетику, после чего она начнет существовать на астральном плане. Для этого ее контур обводят пальцем или ритуальным ножом, по которому течет ваша энергия, также визуализируемая. То есть одновременно нужно удерживать звезду и визуализировать поток энергии, переливающий энергетику адепта в визуализируемый объект.

О визуализации написано очень много хороших статей и книг, толково описывающих все нюансы и магические действия с ее помощью.

Вибрирование – способ произношения заклинания на низких вибрациях голоса, позволяющий добиться максимального контакта с сущностью чье имя произноситься, а также ускорить и усилить действие самого заклинания.

Техника вибрирования по методике Макгрегора Мазерса:

Глубоко вдохнуть, сосредоточить свое сознание в области сердца (Тифарет). Визуализировать сияющие белые буквы име-

ни и произнести их на выдохе таким образом, чтобы звук вибрировал внутри вас.

От себя добавлю, что белый цвет характерен больше для имен Бога, если вы вибрируете HVHY или имена управителей клип – лучше визуализировать черный цвет либо фиолетовый огонь изначальной Тьмы.

Основным способом воплощения вашей истинной магической воли в жизнь является ритуал. Каждый ритуал состоит из ряда компонентов, требующих осмысления. Разбивая любую церемонию на такие шаги, вы сможете с легкостью создать свою, заточив под конкретные задачи.

Основные составные компоненты ритуала:

1. Намерение.

В широком смысле – это цель ритуала. В узком – конкретный результат, который должен произойти после изъявления Истинной Воли мага.

2. Время.

Подразумевает выбор соответствующего дня, времени суток и часа. Обычно рассчитывается в соответствии с таблицами планетарных часов.

3. Место.

Ваше личное ритуальное пространство дома или вне его.

4. Подбор необходимых ритуальных инструментов и расходных материалов.

Список включает ваши личные магические инструменты, свечи, благовония и ситуативные под конкретный ритуал. (Например, личные вещи человека для подселения сущности.)

5. Порядок магических действий.

Точно подобранный и составленный список энергетически практик, ритуальных элементов, воззваний к богам, эвокаций и т.д.

6. Завершение.

Чистка ритуального пространства, оплата по договору с сущностями, которых вы подключили к работе вместе с комплексом мер направленных на защиту от нападения сущностей.

***

Для начала и развития личной магической практики я привожу три известные практики: Малый Ритуал Изгоняющей Пентаграммы, Ритуал Вхождения во Тьму и энергетическую практику «Исчисления».

Все три ритуала желательно делать часто, в идеале – раз в сутки-двое. МРП – каждый день. В таком случае будет результат.

Исчисления

Данная практика предназначена для развития и оттачивания у адепта техники визуализации, вхождения в транс, астральных путешествий.

Следует сесть поудобнее, расслабиться и закрыть глаза. Ключевой здесь – физический и моральный комфорт такого уровня, чтобы вы могли полностью абстрагироваться.

1. Глубоко дышите, визуализируйте большой серый экран в полуметре от себя. Он должен окружать вашу голову полностью.
2. Визуализируйте на экране красную цифру 7.
3. -..- оранжевую 6.
4. -..- желтую 5.
3. -..- зеленую 4.
4. -..- голубую 3.
5. -..- фиолетовую 2.
6. -..- лиловую 1.г
7. Посчитайте про себя от 10 до 1 без цветов.
8. Скажите про себя: «Я поднялся вверх по исчислениям, все что я буду делать – будет верно. Да будет так!»
9. Выход из состояния нужно начать в виде обратного отсчета цифр на экране, но уже без цветов.

Малый Ритуал Изгоняющей Пентаграммы

Базовый ритуал в западной магической традиции. Его цель – магическое укрепление человека, его защиты, очищение адепта и окружающего его пространства. Это будет необходимо для последующих работ, в том числе эвокаций.

Его желательно выполнять каждый день, в любое удобное время. Вы начнете привыкать к ритуальному процессу и техникам, описанным в этой главе. Совершая его, вы наработаете защиту, уравновесите в себе макрокосм с микрокосмосом и укрепите контакт с YHVH. Впоследствии она позволит в полной мере использовать божественные имена в своей практике.

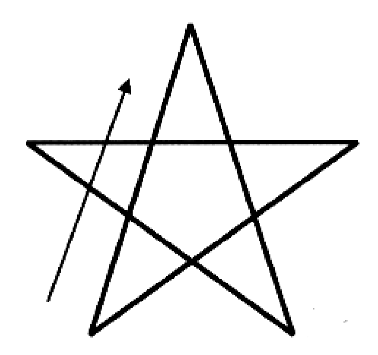


Рисунок 15. Изгоняющая пентаграмма. Земли

Примечание: если практик следует только Пути Левой Руки, ритуал можно совершать без призыва архангелов. Вы просто пропускаете пункты 8–11, сразу переходя к пункту 12. Начинающему желательно выполнять полностью, включая призыв архангелов.

1. Встаньте лицом на восток. Ноги вместе, руки вдоль тела. В руке Атам.
2. Сотворите Каббалистический Крест.

   А. Прикоснитесь ко лбу и провибрируйте «АТЭ» (Ты есть). Визуализируйте яркий белый свет, нисходящий свыше. Визуализируйте, как этот самый свет формирует сферу около 20 см в диаметре над макушкой головы.

Б. Прикоснитесь к центру солнечного сплетения и провибрируйте «МАЛЬХУТ» (Царство). Визуализируйте, как луч света спускается из сферы к ногам, где он формирует ещё одну сферу около 20 см в диаметре.

В. Прикоснитесь к правому плечу и провибрируйте «ВЭ ГВУРА» (и Сила). Визуализируйте такую же сферу белого света, появляющуюся около Вашего правого плеча.

Г. Прикоснитесь к левому плечу и провибрируйте «ВЕ ГДУЛА» (и Слава). Визуализируйте луч белого света, появляющийся из вашего правого плеча, проходящий через грудь и достигающий левого, где он формирует четвертую, подобную предыдущим, сферу.

Д. Соедините кисти рук на уровне груди и провибрируйте «ЛЯ ‘ОЛЯМ» (навеки). Визуализируйте крест света, проходящий через ваше тело.

Е. Руки верните в изначальное положение, держа кинжал в руке, направьте его вверх и провибрируйте АМЕН (да будет так).

3. Начертите в воздухе в направление востока Изгоняющую Пентаграмму Земли и, поднеся кинжал к центру пентаграммы, провибрируйте Имя YHVH (Йод Хе Вав Хе).
4. Повернитесь на юг. Снова начертите Пентаграмму, поднесите кинжал к её центру и провибрируйте имя ADNI (Адонай).
5. Повернитесь на запад. Снова начертите пентаграмму и, поднеся клинок к центру, провибрируйте Имя AHIH (Эхйе).
6. Повернитесь на север. Начертите Пентаграмму и, поднеся к центру кинжал, провибрируйте Имя AGLA (АГЛА, АТЭ ГИБОР ЛЯ-’ОЛЯМ АДОНАЙ).
7. Вернитесь на восток и укажите в центр восточной пентаграммы.
8. Разведите руки в стороны и произнесите: «Передо мной» после чего провибрируйте «Рафаэль».
9. Скажите: «Позади меня» и провибрируйте «Габриэль».

10. Скажите: «Справа от меня» и провибрируйте «Микаэль».
11. Скажите: «Слева от меня» и провибрируйте «Уриэль».
12. Скажите: «Вокруг меня пылают Пентаграммы, в колонне света шестиконечной звезды».
13. Совершите Каббалистический Крест.

Ритуал Вхождения во Тьму

Цель ритуала – в выработке практики медитации у адепта с последующим уравновешиванием внутренней и внешней Тьмы. Вы научитесь осознавать внешнюю тьму, при этом не забывая о защите от внешних вторжений.

Это ваш первый шаг в Темном Восхождении, возможность осознать предстоящий путь.

Тьму следует познавать и исследовать как реальную, осязаемую силу, столь же реальную, что и ветер, превращающийся в торнадо, невидимый в своей истинной форме, но при этом несомненный[1].

1. Удобно сядьте в своем Храме, так чтобы вам никто и ничего не мешало.
2. Установите и зажгите перед собой черную свечу в подсвечнике.
3. Закройте глаза. Глубоко вдохните в течение 10 секунд и задержите дыхание.
4. Медленно выдохните.
5. Проделав так несколько раз, вы заметите, что мир вокруг вас стал более резким и четким.
6. Соедините кончики пальцев обеих рук, оставив просвет между ладонями.
7. Спокойной визуализируйте пространство комнаты вокруг вас с закрытыми глазами. При этом вы должны, по сути, увидеть ваш Храм с закрытыми глазами, не отделяя себя от него.

[1] Э.А. Коэттинг. Дела Тьмы. Руководство по черной магии продвинутого уровня. М.: Клуб Касталия. 2017. С. 39.

8. На этом этапе вы можете ощутить эффект полета или провала на астральный план. Этого не стоит бояться, но нужно сохранять контроль и оставаться сознанием в Храме.
9. Вы должны ощутить Тьму вокруг вас. Визуализируйте ее в виде черного тумана.
10. Ощущая Тьму, медленно вдохните с закрытыми глазами и ощутите Тьму внутри себя.
11. Сравните ощущения от того что внутри и снаружи. Пусть черный туман тянется к вам и соберётся вокруг. Потом пусть внешняя и внутренняя тьма контактируют и медленно сливаются.
12. На этом моменте вы можете начать слышать гул. Он будет идти из тумана и вливаться в уши. В этих звуках может быть все что угодно: голоса, крики, шум, звук ветра, плач. Заглянув в него астральным зрением, возможно увидеть, как выглядит Бездна для вас.

Примечание: звуки – это «эхо» тьмы, часто связанное с тем местом, где вы сидите, или с конкретным Астральным Планом, откуда вы ее черпаете. Их стоит слышать, но не вслушиваться. Увлечение может привести к потере сил или проблемам со здоровьем. Сейчас вы должны выставить систему «переборок» в сознании, опускающихся в случае любой внешней угрозы. Без этого невозможно проводить постоянные эвокации и магические ритуалы.

13. Выдохните, ощутив, как часть внутренней тьмы оторвётся от вас и сольется с внешней тьмой.
14. Допускается попробовать впустить внешнюю тьму в себя. Визуализируйте, как тьма вьется вокруг пламени свечи. Потом она тянется к вам и проходит через все тело, увеличивая магическую силу и ваше темное начало. Пусть ваше астральное тело купается в ней. Осознайте ее первородную абсолютную силу и своей Волей впитайте ее в себя. Но не допускайте потери контроля над телом, не соглашай-

тесь ни на какие предложения или обещания. Тьма – это оружие, которое вы держите в руках. Оружие, выкованное и скованное Магической Волей. Понемногу начинайте отпускать внешнюю тьму, отсекая ее от внутренней тьмы.

15. Отдалите голоса и, продолжая визуализировать пространство Храма с закрытыми глазами, перенастройте чувства обратно на физический план.

17. Когда будете готовы, можете открыть глаза.

Первое время после окончания ритуала может быть ощущение внутреннего смятения и нереальности происходящего, дурные сны и легкое недомогание.

***

Заканчивая часть теоретической Каббалы, я хотел бы поговорить о практическом применении конкретных знаний в сфере оккультизма и в магических исследованиях.

Работая с духами, ангелами и демонами, адепт должен усвоить концепцию Древа Жизни и Древа смерти, начав с запоминания взаимного расположения сфер и путей. Далее – изучить их свойства и планетарные соответствия. И в самом конце – соотношения цинарот и карт Таро. После этого каталогизировать любое явление станет очень легко.

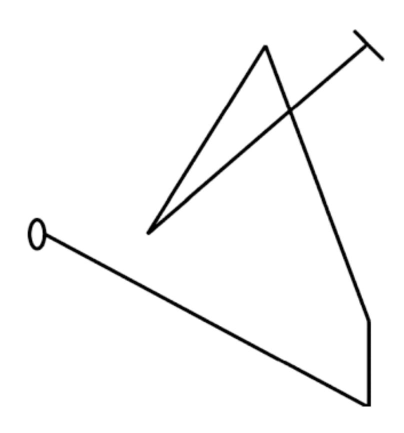


Рисунок 16. Сигилл Задкала

Пример: вы вызвали духа, заключили с ним сделку и получили оккультную информацию определенного рода, скажем печати и имена других духов находящихся в подчинении у первого. Например, такова служба Задкала из Четвертого Царства Пламени[1].

Когда вы оговорили все условия и записали информацию о полученных духах, вас насторожило неточное описание службы одного из них. Она кажется странной и не совпадает с его планетарным атрибутом.

Проведя гематрический анализ имени, вы установили, что дух – «с сюрпризом» и либо делает плохо известную службу, либо имеет еще одну. Далее вы начертили его сигиллу и, зарядив ее, провели анализ на Таро, показавший, что стихия и природа духа совпадает, службу показал ближе к результату гематрического анализа. Далее было установлено, что его служба на самом деле двойственная.

Вызывая его для своих нужд, маг будет осведомлен и готов, и сразу скует его, принудив говорить правду и подчиниться.

***

Рассматривая общую теорию, осознанно упущены теологические нюансы, так это не профильный учебник по религиозной каббале.

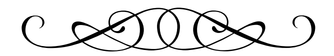
Оккультная каббала – комплексная теоретическая база с практическими методами, позволяющая сформировать целостную философскую картину мира с наложением своих знаний на этот удобный каталогизатор. Она многократно пригодиться при исследовании различных астральных миров.

В практике в течение жизни именно теория, переплетенная с пониманием техники безопасности, позволит сохранить рассудок вместе с физическим здоровьем и достичь поставленных целей.

---

[1] Э.А. Коэттинг. Царства пламени. Гримуар Эвокации и магии. М.: Клуб Касталия. 2018. С.265.

Глава 5.
Сигиллы и Печати в демонологии



§ 1. Сигиллы и печати

Человек видит и понимает многие вещи через призму графических символов. Ярчайшим примером и результатом этого является письменность. Символы алфавитов отражают в разной степени смысл определенного понятия или некой группы. Как уже говорилось ранее, магия строиться на понятиях, отражаемых в символах и знаках.

Магические графические работы прямо прослеживаются от самых древних верований человечества. Для их создания нам пригодятся рассмотренные ранее буквы иврита.

Напомним, что основные методы демонологии – эвокация и инвокация, где инвокация – более простой метод, позволяющий почти любому практику с минимальным уровнем подготовки общаться с вызываемым с помощью Таро, хрустального шара, Доски Уиджи и других магических инструментов. В самом сложном виде, она подразумевает призыв духа внутрь мага или медиума для прямого общения с ним через тело.

Эвокация – более сложный метод, требует как фундаментальных теоретических знаний, так и практического опыта. Также необходимы такие личные качества, как воля, магическая воля и уверенность в себе и своих силах.

***

Сигил – это пиктографическое изображение имени определенной духовной сущности или вашего намерения.[1] Латинское

---

[1] Рэнкин Дэвид, д'Эсте Сорита. Практическая магия планет: магия четырех стихий в западной мистеральной традиции. /Перевод с англ. Анны Блейз. – М.: Энигма, 2017. С. 143.

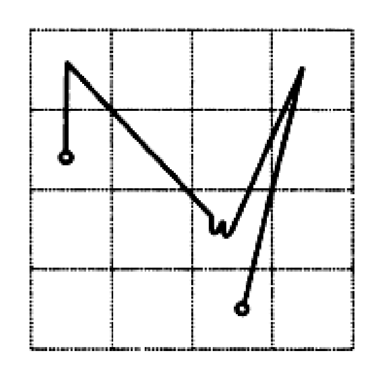


Рисунок 77.
Сигил Цадкиэля – Архангела Юпитера

слово «sigilum» означает «печать». В начале и конце сигила ставится черта либо окружность. Сигил может как описывать определенного духа/ангела/демона, так и быть простым выражением воли создавшего его мага. Вторые обычно создаются по планетарным квадратам и необходимы для создания талисмана. Процесс создания талисмана более подробно описан далее.

Печать – это пиктографическое изображение, обычно даваемое самой сущностью во время эвокации/инвокации либо полученное любым другим прямым путем. Ее почти никогда невозможно наложить на определенный планетарный квадрат из-за сложности или необычной формы. Печать, как и сигил, содержит в себе информацию о демоне, духе или ангеле. Не существует двух одинаковых печатей, но есть похожие, при этом прослеживается взаимосвязь между сложностью печати и «уровнем» самой сущности.

Как правило, демоническая печать – это рисунок, заключенный в одинарную или двойную окружность, иногда – в декоративный узор из концентрических окружностей, внутри которых написано имя демона, чередуясь с крестами, пентаграммами и другими символами. Из всего этого по-настоящему необходима лишь простая окружность, ограничивающая рисунок. Согласно одной из версий, она символически фиксирует демона в магической вселенной[1]. Визуально окружность фокусирует ум оператора на печати или сигилле.

Сигиллы и печати чертят и гравируют на разных материалах, традиционно используя металл, соответствующий планетарной природе духа.

---

[1] Э.А.Коэттинг. Дела Тьмы. Руководство по черной магии продвинутого уровня. М.: Клуб Касталия. 2017. С. 109.

Обычное произношение имени большинства сущностей автоматически создаёт мистическую связь, нужную для того, чтобы содействовать эвокации и полной материализации сущности. Для результативной эвокации прочный контакт обязателен. Этот контакт ощущается и осознаётся почти безошибочно с момента возникновения. Довольно часто его описывают как луч цвета индиго, связывающий духовное тело эвокатора с эфирным телом духа.[1]

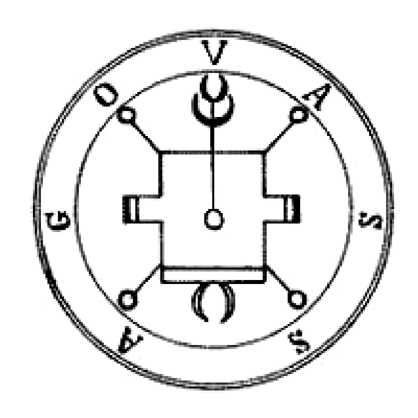


Рисунок 18. Печать Вассаго

Для более прочной настройки на конкретного вызываемого духа необходима его сигилла или печать, которая кладется на алтарь или в треугольник проявления. Духа можно принудить оставить астральный отпечаток в виде своей печати на специальной бумаге, помещенной в треугольник проявления (т.н. «Книгу Духов»). Далее следует перерисовать его обычным способом для сохранения.

Печати более ценны, чем сигиллы, ибо их невозможно повторить, зная имя сущности. Утеря влечет повторный вызывать духа, просить его, договариваться или сковывать и принуждать. При этом большинство сущностей будут стараться соврать оператору и дать печать с ошибкой, если дух не видит собственной выгоды в дальнейшем сотрудничестве с магом.

Рассмотрим методику и правила создании сигилл с помощью магических квадратов и аналогов. Квадраты с цифрами и буквами тождественны. Но ничто не отменяет факта, что часть квадратов в открытом доступе опубликована с ошибкой – чаще всего, допущенной издательством или преднамеренной. Далее будут рассмотрены сигиллы духов, ангелов и демонов, «сигиллы намерения» выходят за рамки этой главы и книги в целом.

[1] Э.А. Коэггинг. Призывая Вечность. М.: Клуб Касталия. 2016. С. 22.

§ 2. Способы создания сигилл и их применение

Первым шагом в создании сигиллы будет перевод имени сущности с русского языка на иврит или латиницу, если квадрат имеет латинские буквы. Вторые достаточно редки и мало популярны. Описываемый способ связан с методом гематрии, когда каждая буква иврита соответствует определенной цифре и касается планетарных квадратов с цифрами в клетках. После перевода нужно понять числовую последовательность полученного слова.

Далее есть несколько путей создания сигиллы:

Первый состоит в работе по Розе-Кресту. Роза-Крест позволяет получать любые сигиллы и является сочетанием всех элементов розенкрейцерской философии.[1] В ее центре – пятилепестковая роза поверх креста. Крест отражает каббалистический принцип четырех элементов, уравновешенных пятым. Роза означает всю проявленную вселенную и одновременно вмещает полную символику Западной Магической Традиции. 22 еврейских буквы в розе расположены согласно «Сефир Йецира», а именно, первый круг – материнские буквы, второй – простые буквы, и третий – двойные буквы, соответствующие знакам Зодиака.

Дабы сформировать сигил с помощью Розы, следует провести непрерывную линию от первой буквы к следующей. Это простой метод, разработанный Орденом Золотой Зари. Сигиллу начинают с маленького круга и заканчивают черточкой, что не принципиально.

Если слово заканчивается буквами Каф, Мем, Нун, Пе, Цади, на письме их чертят немного по-другому. При работе с Розой конечная буква просто заменяется основной.

После перевода имени сущности на иврит нужно начать с первой буквы имени, то есть поставить на Розе черточку и повести от нее линию ко второй букве, продолжая, пока слово

1 Роберт Уонг. Тайный Храм. М.: Клуб Касталия. 2016. С. 127.

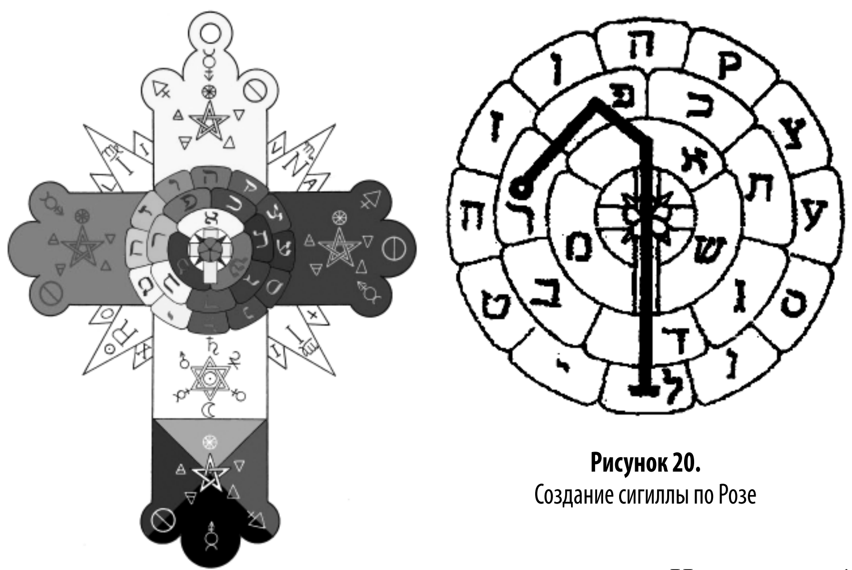


Рисунок 19.
Роза-Крест

Рисунок 20.
Создание сигиллы по Розе

не закончится. На последней букве закончить линию маленькой окружностью.

Данный метод очень прост и доступен начинающему. При этом полученные сигиллы будут вполне рабочими.

Второй: заключается в использовании планетарных квадратов (Камей), рассмотренных в прошлой главе. Для создания сигиллы согласно планетарному квадрату необходимо базовое знание и понимание каббалы и планетарной магии.

Сигил планетарных сущностей создается только по квадрату соответствующей планеты. Если в конкретном квадрате нет числа, соответствующего цифре, нужно провести сокращения чисел, что на иврите называется «Метод Девяти чисел». Данный метод представлен на таблице ниже. В ней буквы сгруппированы по десяткам. Его суть в том, что, когда в имени есть буква, числовой аналог которой больше чем максимальное число в квадрате. Тогда число этой буквы нужно заменить на самое большое по таблице Каббалы Девяти Палат. Следует в первой клетке поставить черточку и вести от него к следующей.

Рассмотрим работу с ней на классическом примере. А именно – создание сигиллы марсианского демона Барциэля с помощью квадрата Марса. Необходимо записать имя на иврите (либо найти уже готовое имя в источнике) и соответствующий Камей.

Рисунок 21. Айк-Бекар. Каббала Девяти Палат

1 Алеф (A — 1) Йод (1 — 10) Коф (Q — 100)	**2** Бет (B — 2) Каф (K — 20) Реш (R — 200)	**3** Гимел (G — 3) Ламед (L — 30) Шин (Sh — 300)
4 Далет (D — 4) Мем (M — 40) Тав (Th — 400)	**5** Хе (H, E —5) Нун (N — 50) Каф конечная (K — 500)	**6** Вав (V, O, U — 6) Самех (S — 60) Мем конечная (M — 600)
7 Зайин (Z — 7) Айин (Aa, O, Ngh — 70) Нун конечная (N — 700)	**8** Хет (Ch — 8) Пе (P, Ph — 80) Пе конечная (P, Ph — 800)	**9** Тет (T — 9) Цадди (Tz — 90) Цадди конечная (Tz — 900)

Имя при пересчете гематрии будет иметь такой вид:

Бет – 2.

Реш – 200.

Цадди – 90.

Бет – 2.

Алеф – 1.

Ламед – 30.

11	24	7	20	3
4	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15

Рисунок 22. Квадрат Марса

Чисел 200, 90 и 30 нет в квадрате, поэтому сокращаем нули и получаем 2, 9 и 3. В итоге получается следующий порядок чисел справа налево: 2, 2, 9, 2, 1, 3.

Если какое-то число попадается дважды – рисуется две дуги в виде петельки. Это более традиционный метод.

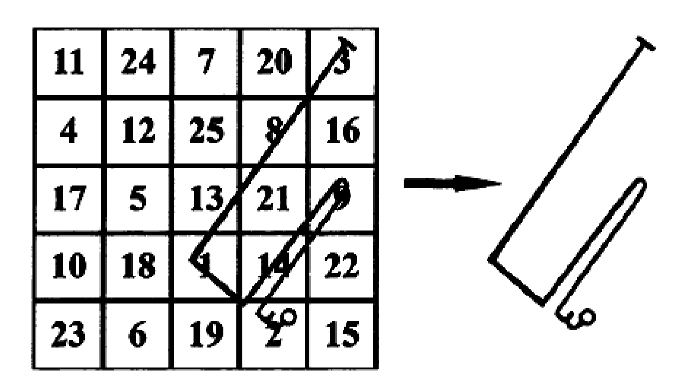


Рисунок 23. Готовая сигилла Барциэля

Если имя заканчивается на одну и ту же букву, например, на Алеф, можно закончить сигиллу в клетке, с которой начали. Если две начальные буквы слова соответствуют одному и тому же числу, можно нарисовать развилку наподобие буквы m и провести линию к следующей клетке от центральной черты этой развилки. Если две соседние буквы имени соответствуют одному и тому же числу, то в клетке с этим числом рисуют незамкнутую петельку. Если в одну клетку попадает более двух букв подряд, количество петелек соответственно увеличивают.[1]

После того, как сигил готов, его необходимо зарядить перед началом работы. Процесс активации/зарядки совершается после открытия храма, непосредственно перед вызовом. Для этого оператор должен вглядеться в него сначала человеческими глазами потом третьим глазом. Можно зарядить его рукой или ритуальным предметом. Заряженный сигил начнет «смещаться» на астральном уровне и будет излучать свечение. Подробно зарядка рассмотрена в главе 11.

Не желательно заряжать дыханием, так как это может сформировать слишком близкую связь с духом, повлечь за собой подсе-

[1] Рэнкин Дэвид, д'Эсте Сорита. Практическая магия планет: магия четырех стихий в западной мистеральной традиции. / Перевод с англ. Анны Блейз. – М.: Энигма, 2017. С. 143.

ление конкретного духа или сущностей в его подчинении. Ну и дух будет питаться энергией оператора для своего проявления слишком сильно. Такая зарядка допускается при наличии достаточного опыта.

Дополнительно для изготовления, маг может подобрать нужный метал, особенно если нужна долговечная сигилла. Например, демон Мархосиас имеет лунную природу, значит, его печать можно сделать на серебряной пластинке. Вызывая дух с природой Солнца – на золотой пластинке. Допускается сусальный металл, окрашенная бумага или покрытие соответствующего цвета. В классических работах обычно указывают т.н. «девственный пергамент», но это не только пергамент из кожи в буквальном смысле. Отлично подойдет плотная качественная бумага вроде акварельной, она позволит рисовать ручкой, кистью или пером, не просвечиваясь и не сминаясь. Бумагу нужно очистить силой четырех стихий и хранить отдельно от других письменных принадлежностей.

***

При создании различного рода сигилл иногда возникает необходимость вписать определенный текст либо включить отдельные буквы. Для этого обычно используется иврит, латынь или различные т.н. «тайные алфавиты». В современных Нью-Эйдж источниках предлагается применять текущий разговорный язык, например, английский или французский.

Латынь и иврит широко использовались в гримуарах и алхимических текстах, но, учитывая распространённость в научных кругах Европы, латынь все же была более популярной, а второй больше использовался для отдельных пентаклей, слов, имен и, конечно, в каббале.

Тайные алфавиты – широко представленная в оккультной и герметической традиции общность символьных систем. Очень многие из них обладают сомнительной ценностью. Часть этих алфавитов представляю собой выхолощенные варианты подлинных исторических алфавитов. Очень многие из них восхо-

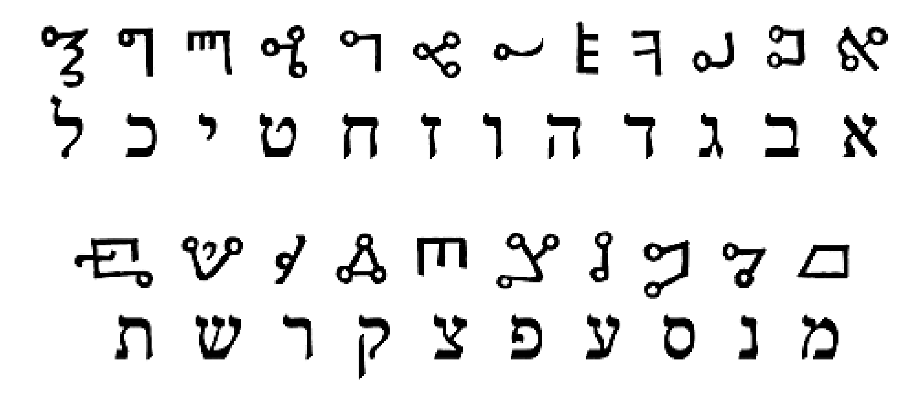


Рисунок 24. Transitus FluVII. Один из известных тайных алфавитов

дят к каббалистическим и древнееврейским источникам[1]. При этом они очень субъективны или просто фантазийные. Здесь кроются основные проблемы большинства этих систем, то есть алфавит мог использоваться одним магом или небольшим ковеном, но так и не распространиться широко.

При выборе алфавита для сигилл нужно руководствовать личными предпочтениями и оккультным значением. Например, латынь менее «оккультная», чем иврит, но первая больше нравится адепту. В таком случае стоит вооружиться таблицей соответствий букв. Тайные алфавиты очень интересны, символичны и эстетичны. Отличный пример – Transitus FluVII, достаточно известная тайная символьная система. Поскольку эстетика и символизм так же важны при создании талисманов, как и оккультное значение букв, они тоже применимы, само собой – с учетом соответствий.

***

Начинать чертить квадрат, сигил или печать нужно не раньше 12 часов и не позже одного часа до назначенного времени эвокации. Метафизически важно, чтобы графема чертилась очищен-

[1] Фред Геттингс. Словарь оккультных, герметических и алхимических сигилов. – М.: Энигма, 2015. С. 300.

ной и освященной ручкой или пером, либо чернилами. После начертания ее стоит хранить символом (лицом) вниз либо в специально отведенном месте.

Для эвокации сигил/печать кладется в центр алтаря. Если там уже лежит квадрат определенного астрального плана или планеты, положите сигиллу чуть ниже квадрата, ближе к вам.

После успешного поручения задания и отпущения духа сигилла или печать хранится до выполнения задания либо сжигается сразу же. В первом случае она будет все время потреблять энергию оператора, сохраняя его связь с конкретным духом, ангелом или демоном. Во втором она просто сжигается от обычной спички.

Сигиллы и печати дают власть над сущностью наравне с ее именем. Любой дух может пригодиться своей службой или информацией, которую он может предоставить магу в будущем.

Сигилла часто визуально отображает суть существа геометрически. Вы сами можете заметить такие закономерности, проанализировав символы сущностей в приложениях. Но это не касается сигилл, созданных по Розе-Кресту, планетарным квадратам или квадратам астральных миров. Сигиллы в приложениях предоставлены самими сущностями и являются либо символами самих сущностей, либо символами, открывающими «канал связи» с ними, но не дающими всей полноты власти.

Из-за такой формы их практически невозможно наложить на соответствующий планетарный квадрат, но ничто не мешает самому построить альтернативные сигиллы, использовав имя сущности.

Глава 6. Магия четырех стихий. Элементали

§ 1. Общее понимание четырех стихий

Четыре стихии – это одновременно физические вещества, духовные субстанции и философские понятия. В магических традициях практика стихийной магии занимает важное место, ибо позволяет прямо и сравнительно легко воздействовать на макрокосм и микрокосм. То есть каждый маг должен уметь работать с ними, ибо это наипростейшие элементы, из которых состоит вся магия.

Четыре стихии вместе с планетарной магией являются важной частью Западной Магической Системы, а их исторические корни начинаются в каменном веке, странствуют через античность и, пройдя через магические организации Нового времени и Ренессанса, вошли в современный оккультизм. Практически, система 4 стихий всегда была сильно связана с алхимией.

Роль и значение стихийной магии – в том, что как маг вы должны понимать и уметь обращаться с одной из основ традиции, как демонолог – контактировать с духами стихий или элементалями. Понимание механики работы стихийной магии пригодится при создании ритуальных предметов, оружия, изготовления талисманов. В практической магии работа со стихиями – основа множества ритуальных практик.

Огонь, воду, землю и воздух соотносят со сторонами света, планетами и т.д. Кроме того, стихийный базис в ЗТ отражен в соответствиях четырем стихиям – четырем основным ритуальным предметам мага.

Стихия	Качество	Символ	Сторона Света	Планета	Время суток	Ритуальное Орудие	Формула YHVH
Воздух	Знание	🜁	Восток	Юпитер. Меркурий	Рассвет	Атам	Вав
Огонь	Воля	🜂	Юг	Марс. Солнце	Полдень	Жезл	Йод
Вода	Дерзновение	🜄	Запад	Юпитер. Луна	Вечер	Чаша	Хе
Земля	Молчание	🜃	Север	Сатурн. Венера	Полночь	Пентакль	Хе (Конечная)

Рисунок 25. Соответствия четырех стихий

Разберем каждую стихию:

Воздух – мужская стихия. Его главное качество – «знание», то есть логика и интеллект. В человеческих культурах воздух связывали с душой, что нашло отражение в слове «руах» («дух», ивр.). В формуле Тетраграмматона является духом, результатом союза первых двух букв. Алхимический акроним воздуха – «Aurifica Ego Regina», что переводится как «Я – царица, созидающая золото».

В магии воздух символизирует радость и новые начинания.

Огонь – мужская стихия, воинственная и созидающая. Магически и алхимически огонь – преобразователь, импульс творения, первая буква Тетраграмматона. И в жизни, и в магии олицетворяет активное изъявление воли вместе с созданием и разрушением. Его алхимический акроним – «In Gehenna Nostrae Ignis Scientiae», что значит «В преисподней – огонь нашей науки».

В магии огонь олицетворяет волю, успех и жестокость.

Вода – женская стихия. Из всех стихий больше всего соотносится с первотворением. Магическая аксиома воды – «дерзать». Вода – двойственная стихия, ибо может давать жизнь и быть губительной. Ее алхимический акроним звучит как

«Album Quae Vehit Aurum», что переводится как «Та, что несет белое золото», где белое золото – алхимическая ртуть.

Магические практики, связанные с водой, позволяют гармонизировать эмоциональные состояния и развить эмпатию.

Земля – женская стихия, ассоциируемая с материей. Ее магическая аксиома – молчание. Она – основа формы и символ проявления и реализации. Магически и эмоциональная земля направляет на достижение результата. Ее алхимический акроним звучит как «Trium Elementorum Receptaculum Recondo Aurifodinam», что переводится как «Я скрываю в себе золотоносное вместилище трех стихий». Это подчёркивает ее суть как фундамента.

Магическая работа с землей развивает терпение и усидчивость.

Дух – соотноситься с жизненной силой и душами живых существ. Согласно античным источникам он – та самая божественная искра, породившая жизнь. В восточных источниках дух описывается понятием «Дао». Его символ – колесо со спицами, цвет белый. К тому же дух обладает естественным превосходством перед стихиями Огня, Воды, Воздуха и Земли (на самом деле они – это проявление Духа)[1].

***

Ритуальная работа со стихиями требует глубокого понимания их взаимоотношения и взаимодействия, построенных на их объёме и качествах. При равном объёме – стихии нейтрализуют друг друга. Качества могут быть схожи, например, воздух и вода имеют общее качество влажности.

Взаимодействие стихий со схожими качествами носит и прямой, и обратный характер, когда элементы могут превращаться друг в друга. При этом они могут взаимодействовать

---

[1] Джеральд Швеллер, Бетти Швеллер. Практическое пособие по энохианской магии. – М.: АСТ: Астрель, 2006. С. 37.

вдвоем или все вместе, но только соединившись, четыре стихии рождают пятую – дух, именуемый эфиром. На пентаграмме дух соотносится с верхним лучом.

§ 2. Стихийные духи

Духи стихии – сильные первозданные сущности, сильно различные по своему характеру и уровню интеллекта.

Главное отличие элементальных духов от всех остальных духов, а также демонов и ангелов лежит в том, что они полностью состоят из соответствующей им стихии и обладают основными их свойствами. Минус элементалей – в том, что они не гибкие в работе и ограничены свойствами своей стихии.

Каждая стихия имеет своего правителя или элементального короля. При взаимодействии с ними важно помнить, что эти духи сильнее любого «рядового» элементаля. Они наделены интеллектом и достаточной магической силой. При эвокации они обычно являются в человеческом или получеловеческом виде.

Простые стихийные духи менее разумны и очень часто «однозадачны» в своей службе. Работа с ними требует достаточной концентрации и силы воли.

Принято считать, что они наделены человеческими страстями, довольны, когда гут побеседовать с человеком с человеком, и охотно пребывают с людьми[1]. Агриппа говорит, что вызов элементаля может быть совершен под музыкальный аккомпанемент. Если дух упрямиться – его можно принудить заклятием. Согласно его же трудам, такой вызов требует твердости духа и безусловной смелости. Что повторяет постулируемые автором тезисы о необходимости развитой магической Воли как основного требования к проведению эвокации.

---

1 Агриппа. Оккультная Философия. Часть четвертая. Москва: Аст, 2019. С. 239.

Элементальные короли стихий

Четыре элементальных короля – это одновременно сущности и воплощенная совокупность свойств каждой стихии.

Для эвокации элементарных королей следует построить магический круг и треугольник. При этом кроме благовоний желательно помещать на алтарь и в треугольник соответствующий элемент. Хорошим вариантом будет создать треугольник из элемента. Например, насыпать его из земли или нарисовать на огнестойкой поверхности топливом и поджечь.

Гоб

Элементальный король земли. Чаще всего является в виде гнома с киркой. Эвокатор должен помнить, что этот дух очень болтлив, любит шутить и переводить тему.

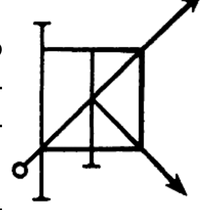


Рисунок 26.
Сигил Гоба

Его следует вызывать для дальнейшего изучения и постижения стихии земли. Гоб и другие земляные духи могут помочь в денежных делах.

Первое, что он потребует от мага, – развить терпение и усидчивость. Это основа стихийной магии земли.

Джинн

Элементальный король огня. Является в виде ифрита с летающими вокруг него огненными камнями, похожими на янтарь.

Дух адекватен и приятен в общении. При наработке устойчивой связи у него можно просить советы об освоении стихии огня и стихийной магии в принципе. С позиции вашего Темного Восхождения – к овладению стихией огня лучше приступать не раньше преодоления клипы Гамалиель.



Рисунок 27.
Сигил Джинна

Дух предоставляет начальные практики медитации, в дальнейшем – необходимые ритуалы.

Никса

Элементальный король воды. Является в виде человека или фэнтезийного эльфа. При наработке должной связи учит взаимодействовать со стихией воды и управлять погодой. Для второго необходимо одновременно учиться у Никсы и у Паральды.

Также Никса помогает в развитии интуиции.

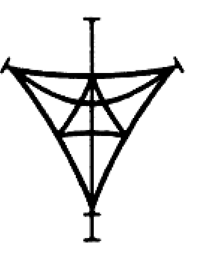


Рисунок 28.
Сигил Никсы

Паральда

Элементарный король воздуха. Является в виде вихря или тонкой человеческой фигуры.

Учит контролировать стихию воздуха и влиять на погоду, а также предсказанию будущего и астральным работам.

Работа с ним помогает развивать в себе главный атрибут воздуха – ясность мысли, критично нужную в магических работах.

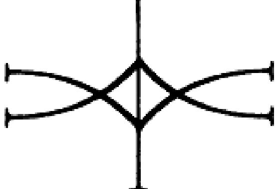


Рисунок 29.
Сигил Паральды

Каждому из четырех стихийных королей подчиняются соответствующие им стихийные духи и элементали. Существует различные варианты классификации стихийных существ. Они различаются наименованиями и вариантами. Базовый выглядит вот так.

Гномы (Земля) – известных из различных мифологий, которыми правит Гоб. Это незлобные и разговорчивые духи, сведущие в денежных делах, свойствах драгоценных камней, руд и пород.

Саламандры (Огонь) – являются в виде ящериц или людей. Ими правит Джинн. Саламандры помогают магу работать со стихией огня и влиять на нее, хорошо подходят для решения различных вопросов, связанных с эмоциями и чувствами.

Ундины (Вода) – часто являются в виде полуобнаженных женщин. Ими правит Никса. Они помогают влиять на погоду,

в том числе туман, дождь, снег, а также нарабатывать связь со стихией и развивать качества ей соответствующие.

Сильфы (Воздух) – являются в виде мелких крылатых полупрозрачных духов. Ими правит Паральда. Любят шутить с магом и над ним. Помогают в предсказаниях и любых видах ясновиденья и астрального виденья. Для идеальной работы лучше комбинировать их работу с духами воды.

Хотя эти стихийные существа в целом обладают определенным интеллектом, но существуют совсем слабые духи стихий, не наделенные полноценным интеллектом и свободой воли.

§ 3. Практика работы со стихиями

Стихийная магия достаточно легкодоступна для начинающего. Она научит грамотной работе с элементами, причем эвокации стихийных духов практически безопасны при должном к ним уважении.

Магический круг стихий

Этот вариант круга частично дублирует функции обычного магического круга, но в большей мере направлен на работы стихийной магии и синтез из отдельных элементов.

Круг создается стандартного размер и требует четыре символа, олицетворяющие сами стихии:

- Емкость с водой.
- Курильница с благовониями.
- Зажжённая свеча.
- Емкость с землей или солью.

Круг чертиться мелом и заряжается. Для успешной работы все-таки желательно его отображать визуально. При создании необходимо благословить вышеназванные символы и совершить призыв стихий через Малый Стихийный Ритуал.

Далее совершаются конкретные магические ритуалы, где необходима энергия призванных элементов.

Медитация на стихии

Медитация на стихии необходима в начале обучения стихийной магии и будет не лишней для уже подготовленного адепта. Она позволяет обрести глубокое понимание каждой из них, настроиться на работу и выполнять небольшие магические и энергетические работы. В целом медитации на стихии следует совершать, сидя на ровной поверхности.

Воздух – как и в любой работе с воздухом, адепту необходимы благовония. Далее совершая медитацию нужно настроиться на дым от сжигания благовоний, его форме и движениях. Процесс подразумевает постижение качеств и роли воздуха в магии, в теле и личности практика.

Огонь – для большинства стихийных работ необходима свеча в подсвечнике и темное помещение. Цвет свечи выбирается на свой вкус, но лучше черную или красную. Черная свеча собирает и накапливает окружающие энергии, что важно для практика. Красная – соответствующий огненный цвет. Нужно настроиться и вглядываться в пламя и в его слои. После чего сосредоточиться на границе между контуром огня и светом, освещающим помещение. Далее нужно постараться вобрать в себя этот свет и силу огня.

Вода – необходима т.н. «живая» вода, то есть дождевая или из естественного водоема. Начиная медитацию нужно осознать ее качества и почему конкретно эта вода «живая». Следует размышлять о пассивности воды сочетающейся с огромной силой.

Земля – совершается сидя на ровной поверхности земли либо стоя босиком. Совершая медитацию, думайте о вечности и постоянстве земли, о важных для вас качествах – терпении и усидчивости.

Малый Стихийный Ритуал

Ритуал нужен для призыва стихий в помощь, например, перед эвокацией, и зарядки/активации сигилл желания и прочих графических работ.

Примечание: Если вы вызываете стихии в помощь в какой-то работе – пункты 13 и 14 нужно пропустить. Вместо них укажите, в чем конкретно нужна помощь.

Рассмотрим на примере зарядки става или любой графической работы.

Необходимо в личном храме, лесу или в другом месте для практики построить круг как на указанной выше схеме. На севере размещаем чашку с солью, на востоке – зажжённую палочку благовоний, на юге – зажжённую красную свечу. На западе – чашу с водой.

1. Войти в круг и встать лицом на восток и сказать:
2. Я призываю стихию воздуха на помощь в ритуале. Я приветствую стихию воздуха (ставить руку на сердце).
3. Я приветствую стихию воздуха на моем ритуале. Совершить неглубокий поклон.
4. Повернуться лицом на юг.
5. Я призываю стихию огня на помощь в ритуале. Я приветствую стихию огня (ставить руку на сердце).
6. Я приветствую стихию огня на моем ритуале. Совершить неглубокий поклон.
7. Повернуться лицом на запад.
8. Я призываю стихию воды на помощь в ритуале. Я приветствую стихию воды (ставить руку на сердце).
9. Я приветствую стихию воды на моем ритуале. Совершить неглубокий поклон.
10. Повернуться лицом на север.
11. Я призываю стихию земли на помощь в ритуале. Я приветствую стихию земли (ставить руку на сердце).
12. Я приветствую стихию земли на моем ритуале. Совершить неглубокий поклон.
13. Берем графическую работу в руки и говорим:

«Стихия воздуха, активируй данный рунический став. (визуализация впитывания данной стихии в став.)»

«Стихия огня, активируй данный рунический став. (визуализация впитывания данной стихии в став.)»

«Стихия воды, активируй данный рунический став. (визуализация впитывания данной стихии в став.)»

«Стихия земли, активируй данный рунический став. (визуализация впитывания данной стихии в став.)»

14. Потом визуализация как все четыре стихии сходятся в одну точку в графическую работу.

В конце нужно поблагодарить стихии и пришедших духов за помощь и отпустить все 4 стихии в том же порядке, в котором они были призваны. Поклониться и выйти из круга.

«Я благодарю стихию X за помощь. Я отпускаю стихию X», – так необходимо отпустить каждую.

Ритуал уравновешивания четырех стихий

Его цель – приведение к равновесию четырех стихий на микроуровне тела адепта.

Для его совершения – очистите и откройте храм. На алтаре устанавливается четыре предмета/элемента:

- Пентакль.
- Чаша с водой.
- Курильница с благовонием.
- Свеча.

1. Стоя на востоке, окурите пространство вокруг себя благовонием и визуализируйте позади себя алхимический символ воздуха, произнеся: «Будь благословенен воздух, внутри меня и снаружи. Наверху и внизу».
2. Стоя на юге, возьмите с алтаря свечу и, вглядываясь в пламя, визуализируйте позади себя алхимический символ огня, проговорив: «Будь благословенен огонь, внутри меня и сна-

ружи. Наверху и внизу». Далее совершите круг по часовой стрелке по линии вашего магического круга.

3. Стоя на западе, возьмите с алтаря чашу с водой, визуализируйте позади себя символ воды, произнося «Будь благословенна вода, внутри меня и снаружи. Наверху и внизу». После чего нужно отпить немного воды из чаши. Далее совершите круг по часовой стрелке по линии магического круга, вернитесь на место и поставьте чашу на алтарь.
4. Стоя на севере, возьмите с алтаря пентакль и, указав им в направлении севера, скажите: «Будь благословенна земля, внутри меня и снаружи. Наверху и внизу». Далее, держа пентакль в руках, ощутите энергетику земли и, обойдя магический круг по часовой стрелке, положите пентакль на алтарь.

После чего стоит поблагодарить все четыре стихии и закрыть храмовое пространство.

Развитие личных навыков работы со стихией огня

Все стихийные энергетические и ритуальные практики огня требуют осторожности и должного контроля эмоций, так как являются достаточно опасными. Маг может себе серьёзно навредить, применяя их бесконтрольно.

№1

Маг принимает удобную позу, установив прямо перед собой зажжённую красную свечу. Далее им визуализируется и создается постоянный канал передачи энергии от свечи, после чего практик с каждым вдохом и выдохом перекачивает в себя энергию огня через канал.

№2

Совершается только в дневные часы, в 12.00 или в 15.00, не чаще одно раза в два-три дня. Более частое повторение – опасно.

- В нужный час маг садиться в удобную позу так чтобы на него попадал солнечный свет, лучше всего обнаженным до

пояса. Необходимо визуализировать, как каждая пора на коже впитывает свет, направленный к сердцу.

- Маг визуализирует огненную искру в области солнечного сплетения, что со временем будет увеличиться и примет форму шара, но не более 5–6 см в диаметре. Увеличение сверх этого будет опасно для сердечно-сосудистой системы практика.
- Визуализацией искра связывается энергетическими каналами с легкими адепта и сердцем. От него создается канал к той части тела, из которой огонь будет направляться (например, к руке).
- Установив перед собой горящую красную свечу, маг визуализирует канал от нее к искре в груди, как в предыдущей практике. После чего 5 раз в своем темпе совершает вдох-выдох. При каждом вдохе энергия от свечи поступает к искре в центре груди, далее с выдохом энергия огня с помощью легких направляется к искре, оттуда к сердцу и выходит через выбранную часть тела. Поначалу результат будет выглядеть как искры, а не равномерный поток.

Практика объединения стихии и тьмы

Этот короткий ритуал позволяет соединить определенную стихию (в данном случае огонь) и тьму. Полученный результат иногда нужен в определенных магических и астральных практиках, изгнаниях различных сущностей из людей и жилья и т.д.

Это можно сделать двумя путями, первый – в полном магическом круге в храме адепта. Второй – в «походных» условиях, когда это нужно сделать здесь и сейчас.

Для успешного объединения чистой тьмы и стихии огня требуется.

1. Черная свеча в подсвечнике.

   (Вместо нее может быть любой другой предмет, символизирующий нужную стихию)

2. Звезда Клипот либо печать клипы Голахаб.

Звезда Клипот символизирует общность изначальной тьмы всех 11 скорлуп вместе с управителями, а клипа Голахаб (управи-

тель которой – Асмодей) имеет огненную природу. Что выбрать конкретно – решать вам в зависимости от ситуации. В работе с Голахаб желательна наработанная связь с ней или Асмодеем.

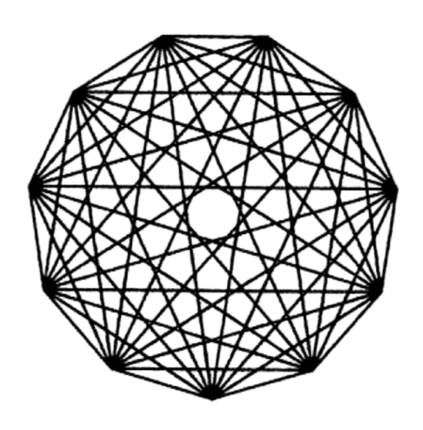


Рисунок 30. Звезда Всех Клифот

Ситуативно можно добавить зажжённое благовоние, соответствующее дальнейшей работе, совершаемой после соединения тьмы и огня.

1. В случае работы в храме – создайте обычный магический круг. Зарядите его и откройте храм.
2. На алтаре с правой стороны устанавливается подсвечник со свечой, слева – девственная бумага с начертанным символом.
3. Центр алтаря оставить пустым.

Практика может совершаться самим практиком или с помощником. Сложность процедуры в требовании сохранить строгие пропорции обеих энергий, ибо в полученной энергетической субстанции тьмы и стихии должно быть ровно по 50%.

Следует зарядить начертанный сигил Звезды Клипот.

Установите руки ладонями вниз над пламенем свечи и сигиллой.

4. Призыв стихии.

Визуализируйте, как энергия и сила стихии вытекает из пламени, течет в ладонь и далее в центр алтаря.

5. Призыв тьмы.

В заклинание можно добавить имена одного или нескольких клипотических демонов, с которыми хорошо налажена связь.

Тьма визуализируется в виде фиолетового либо черного тумана или огня сине-фиолетового цвета из центра Звезды. При призыве, тьму нужно «зафиксировать» и сдерживать, чтобы

не расползалась по храмовому пространству и не просачивалась в адепта, если это нужно в конкретный момент. Тьма должна обволакивать руку и течь в центр алтаря, пока, не смешиваясь с энергией огня, сохраняя границу.

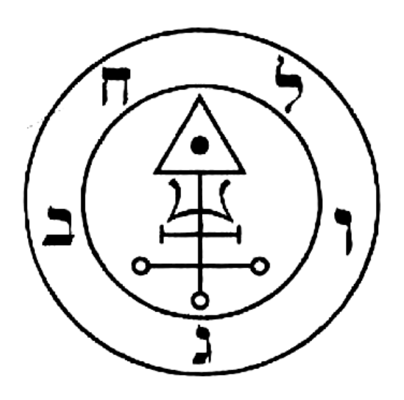


Рисунок 31. Печать клипы Голахаб

6. Удерживайте обе руки над пламенем и сигиллой, визуализируя слияние огня и тьмы в форму шара, строго соблюдая пропорции. Это очень важно и сложнее всего. Если допустить ошибку – полученный результат будет плохим.

Полученная субстанция, если видеть ее астральным видением, будет выглядеть как искрящийся фиолетовый сгусток огня. Шар должен быть однородным и не стабильным по своей структуре. Не следует позволить вашим эмоциям просочиться в шар и повлиять на тьму. Она должна быть нейтральной, без окраса. Последнее допускается только в случаях, когда дальнейшая работа требует конкретную эмоцию, например, ненависть.

7. Когда шар достаточно «напитается» от источников, можно одновременно отключать «питание» от огня и сигиллы. Дальше его нужно перехватить и использовать для конкретной задачи.

После работы запечатайте сигиллу, чтобы предотвратить дальнейший исход тьмы. После всех работ сигилла сжигается. По опыту, она вспыхивает и быстро прогорает, иногда – с искрами.

Если ритуал необходим срочно, а времени на создание храма нет, Звезда Клипот может быть начертана атамом на земле с зарядкой. Вместо алтаря подойдет обычный стол или любая ровная поверхность.

Полученный шар может быть использован для подпитки мага, изгнания духов или других сущностей, путем их «выжигания» с пространства жилья или храма, направления негатива в цель и т.д. Шар должен быть полноценно заряжен от огня и тьмы, дабы просуществовать нужное время.

Глава 7. Магия семи планет. Планетарные духи

Глава предлагает общее понимание концепции планетарной магии и планетарных аспектов. Изучив ее, адепт научиться применять знания о планетарных аспектах при работе с духами, демонами и ангелами, классифицировать их и проверять истинность предоставляемой информации.

Не рассмотрена работа с олимпийскими божествами, мистерии и т.д., так как это выходит за рамки объема и тематики главы.

§ 1. Планетарная магия

Планетарная магия – важная часть Западной Магической Традиции, которая занимается изучением влияния на мир и человека и использования в магических ритуалах энергий семи «древних планет». Это – Солнце, Луна, Меркурий, Венера, Марс, Юпитер и Сатурн. Некоторые практики добавляют «современные» планеты, такие как Уран, Нептун, Плутон. Здесь они рассматриваться не будут.

Различная работа с планетарными аспектами совершалась в древних государствах Междуречья, в дальнейшем окончательно оформилась во времена античности, где планеты олицетворяли богов греческого и римского пантеона.

Согласно сложившейся точке зрения на планетарную магию, в каждом пантеоне любого народа можно выделить 7–10 богов с качествами планет. И провозглашая одновременно имена из разных пантеонов, вы рано или поздно почувствуете силу планеты[1]. В противовес стихийной магии, связанной с

[1] Анна Симбалайн. Планетарная магия как синхрония. https://magisteriy.org/philosophy/550-planetarnaya-magia-kak-synchronia.

микрокосмом, планетарная связана с макрокосмом, ибо человек состоит из стихийных элементов, а планетарные аспекты находятся вне его. Из этого следует, что адепт должен сначала овладеть стихийной магией, потом планетарной.

Вопрос соотношения планетарных аспектов и божеств различных религий достаточно глубок. Есть общеизвестные образы планет, где отображен соответствующий символизм, например, Марс изображается с оружием и т.д.

В средневековых гримуарах – настолько же противоречивая информация. В некоторых указано, что планеты – слуги Творца YHVH. Оккультная каббала утверждает, что Меркурий – это лик божий, и зовут его Элохим Саваоф, что не совпадает с магическими свойствами Меркурия. В Гримуаре Арбатель указано, что Меркурий – планетарный дух и правит несколькими легионами духов. В алхимии, планеты – это металлы или используемые вещества. Поэтому существуют общепринятые соответствия в виде таблиц из ранее упоминаемой книги 777 Алистера Кроули, которые позволят быстро найти необходимую информацию.

Определенный планетарный аспект может выражаться в виде разных богов или других аналогичных сил. Но это фактически ни на что не влияет, кроме способа исполнения религиозного ритуала, который может быть использован, но религиозные мистерии не рассматриваются в этой книге.

Нужно понимать, что планеты в оккультизме и тем более в планетарной магии это не просто физические небесные тела. **Это универсальные принципы, непосредственно связанные с определенными сферами жизни и аспектами магической работы.** Рассмотрим на примере. Допустим, есть группы абстрактных понятий. Их лучше сгруппировать под определенными переменными и исследовать в комплексе, не отвлекаясь на культурные, религиозные или магические условности. Такими переменными здесь будут планеты как архетипы.

Они важны при работе с духами, демонами или ангелами, так как позволяют понять природу существа, с которой прямо связана его служба и другие свойства, ранее рассмотренные в главе 1.

Планета	Астр. символ	Архангел	День	Стихия	Цвета	Божественное Имя	Число
Солнце	☉	Михаэль	Воскресенье	Огонь	Золотой, Оранжевый, Желтый	Eloha	6
Луна	☽	Габриэль	Понедельник	Вода	Серебрянный. Белый	Shaddai	9
Марс	♂	Камаэль	Вторник	Огонь	Красный	Elohim Gebor	5
Меркурий	☿	Рафаэль	Среда	Воздух	Оранжевый. Голубой	Elohim Zebaoth	S
Юпитер	♃	Цадкиэль	Четверг	Воздух, Вода	Синий, Голубой, Пурпурный	El	4
Венера	♀	Уриэль	Пятница	Земля	Зеленый, Розовый	YHVH Zebaoth	7
Сатурн	♄	Цафкиэль	Суббота	Земля	Черный, Коричневый	YHVH Elohim	3

Рисунок 32. Базовые планетарные соответствия

Отсюда следует, что дух с венерианской природой не может отвечать за власть, переговоры, должности и прочие проявления аспекта Юпитера. То есть, если маг работает с духом, обитающим на кладбище и утверждающим, что его основная планета – Юпитер, это означает, что дух нагло врет магу.

В каббале принято, что каждая планета соотноситься с определенной божественной эманацией Творца, архангелом и планетарным разумом (гением). Ну и само собой существуют планетарные духи. Сигиллы всех планетарных Архангелов вы можете найти в приложении 9 этой книги.

Под их управлением находятся определенные часы, дни, иногда месяцы. Согласно Каббалистической Науке Лазаря Ленена, существует 72 гения, управляющих теми самыми месяцами, днями и часами.

Планетарная магия подразумевает призыв и работу с планетарными энергиями. В первую очередь, к ним обращаются

в эвокациях различных планетарных сущностей. Эти сущности можно определить как образы Единого Бога (или богов), архангелов, разумов (ангелов), духов. Также энергии планет используют для зарядки амулетов и талисманов[1]. Создание талисманов включает в себя работу с соответствующими материалами, нанесение определенных символов и имен сущностей. Далее совершается зарядка конкретной планетарной энергией с последующей активацией талисмана.

Такая практика распространена с древних времен, много вариантов талисманов для различных ситуаций можно найти в тех же гримуарах. Значительная часть работы с аспектами в планетарной магии совершается с помощью планетарных квадратов (камей), рассмотренных далее.

Столбец «Цвета», во-первых, означает соответствия в церемониальной магии, например, помогает выбрать цвет драпировки храма для планетарного ритуала или эвокации. Кроме того, цвета помогут определить природу призванного духа или целых астральных миров или планов.

Эвокация и инвокация планетарных сущностей мало чем отличаются от стандартной эвокативной работы с духами демонами или ангелами при использовании храма, круга и треугольника. В гримуарах указывали такие же характеристики планетарных духов, как и у демонов, например, внешний вид, имена и правила призыва. Это не касается планетарных архангелов, ибо это те же самые архангелы, и работу с ними можно строить по рекомендациям гримуаров, описывающих работу с ангелами, – таких, как Ars Almadel. При этом для призывов в планетарной магии характерны принципы очищения и освящения[2]. Это схожесть с базовой механикой эвокации, где все ритуальные инструменты и храмовое пространство должно

[1] Брат Марсий, Сестра IC. Магия семи планет в теории и на практике: в 2-х томах. – М.: Издательский Дом «Ганга», 2017. Т.1 С. 212.

2 Рэнкин Дэвид, д'Эсте Сорита. Практическая магия планет: магия четырех стихий в западной мистеральной традиции. – М.: ЭНИГМА, 2017. С. 93.

быть освящено и очищено. Сам оператор так же должен быть ритуально очищен и омыт. При этом практик ментального очищения через воду кроме магии существует во многих религиях.

Планетарная магия требует аналогичной ритуальной практики, что характерно для Западной Магической Традиции в целом и данной книги. Начиная работу, следует настроиться на контакт с конкретными планетарными силами. Здесь есть два пути – обращение к планетарным божествам либо использование планетарного квадрата.

Первый более сложен и во многом религиозен. Он требует детального изучения характера планеты, истории и информации о божестве вместе с соответствиями различных пантеонов. Далее маг готовит храм, украшая его атрибутами божества, настраивается и делает воззвание и медитацию на его образ. Может быть совершена т.н. мистерия, описывающая некую историю из мифической жизни богов с их восхвалением. Такая работа имеет много схожего с практикой инвокации, когда маг призывает энергии божества в свое сознание.

***

История магических квадратов составляет около 4000 лет. Причем использовали их в магии и носили как талисманы. В нашем случае магические квадраты работают так же, как сигиллы/печати, но вызывают более обширное магическое воздействие на ближайшее окружение.

Планетарные квадраты – это магические квадраты, содержащие буквы либо цифры, которые имеют строгое нумерологическое или гематрическое соответствие. Цифры создают фундаментальное равновесие внутри квадрата и практически всегда соответствуют порядковому номер букв в алфавите либо их числовому значению.

В духовном плане квадраты тоже сбалансированы. Каждое число имеет астрологическое соответствие, тем самым призывая силы конкретной сферы. В комбинации различные числа,

соответствующие своим астрологическим сигнификаторам, дополняют друг друга и идеально уравновешивают квадрат[1].

4	9	2
3	5	7
8	1	6

Рисунок 33. Пример: Планетарный квадрат Сатурна

Работа с магическими квадратами (камеями) планет соединяет в себе медитацию и эвокацию энергий в пространство храма, а также планетарных архангелов или отдельных духов в треугольник проявления.

Квадрат бывает не только планетарным, он может соответствовать определенной группе духов, или некоему астральному миру. Он, как и сигил, открывает доступ к определённым функциям мироздания, соединяя их с храмом и магом. Некоторые квадраты могут вызвать большой приток определенных энергий в храмовое пространство, и даже призвать целые легионы духов и т.д.

Все необходимые для дальнейшей работы квадраты семи планет можно найти в приложении 2 к этой книге. Работа с ними позволяет совершать очень широкий спектр операций, таких как: призыв планетарных энергий, призыв духов определенного аспекта, получение имен духов ангелов и демонов и т.д. При этом с ними очень легко начать работать, например, с помощью маятника или других мантических систем. В приложении 9 указаны сигиллы семи архангелов, построенные именно по планетарным квадратам. По такому же принципу, а также согласно основным способам создания сигилл, изложенным в главе 5, адепт может получить сигиллу прак-

1 Э.А. Коэттинг. Царства Пламени. Гримуар эвокации и магии. М.: Клуб Касталия. 2018. С. 202.

тически любой планетарной сущности. Следует помнить отличия планетарных духов от духов с аспектом планеты. Вышеуказанное применительно в большинстве к первым, ко вторым – реже.

Камеи изготавливаются из соответствующего металла либо на девственной бумаге соответствующего цвета. Можно использовать ритуально очищенный двусторонний цветной картон хорошего качества. В гримуарах указывалось, что их нужно специальным образом хранить после освещения, в особом месте, завернутым в ткань соответствующего цвета.

Отличие планетарных квадратов от тех же квадратов из «Священной Магии Абрамелина» – в том, что вторые более ориентированы на работу со сторонами света. Их не желательно заряжать планетарными энергиями, и они не подходят для освящения Талисманов[1]. При этом квадраты Абрамелина имеют разное происхождение и закодированные по вертикали и горизонтали фразы различного смысла. Некоторые из них позволяют работать с группами духов, например, с Anakim.

***

Каждая Сефира Древа Сефирот управляется определенным архангелом. Под его управлением находятся планетарные духи и гении (разумы) планеты.

Архангелы планет – кроме своей основной службы, управители планетарными энергиями. С их помощью можно направлять энергию планеты на определенный объект, что позволит вызвать быстрые и точные изменения в реальности.

Планетарные разумы (гении/ангелы) – олицетворяют определенные совокупные качества аспекта и знания ему соответствующие. Так же управляют планетарными духами. Обращение к ним дает возможность получить нужную информацию.

[1] Билл Хайдрик. Магические Квадраты Абрамелина. Журнал Магия и Каббала #1. 1976.

Планетарные духи – существа, полностью соотносящиеся с соответствующим планетарным аспектом. Они персонифицированные планетарные энергии в чистом виде, имеющие определенный интеллект и службу вместе со всеми остальными свойствами «обычных» духов.

Планетарные духи могут выполнять только задания, соответствующие конкретному планетарному аспекту. Их службы никогда не выбиваются из рамок их планетарных энергий и принципов. Здесь кроется их главное отличие от «обычных духов», которые из-за своей природы условно подпадают под некий планетарный аспект, но не состоят из планетарных энергий.

§ 2. Семь планет

Известно два порядка планет. Согласно египтянам, Платону, Аристотелю и Порфирию: Луна, Солнце, Меркурий, Венера, Марс, Юпитер, Сатурн. Согласно вавилонянам, Птолемею, Цицерону, Плинию Старшему: Луна, Меркурий, Венера, Солнце, Марс, Юпитер, Сатурн.

В первом порядке планеты расположены согласно скорости движения в зодиаке, а во втором – в соответствии с Путем Восхождения на Древе Сефирот. В данной главе и в дальнейшем мы будем пользоваться первым порядком.

ЛУНА

Пол: женский.

День: понедельник.

Сефира: Йесод.

Архангел: Габриэль

Стихии: вода и земля.

Качества: холод и сухость.

Металлы: серебро.

Магические свойства: преображение, иллюзии, бессознательное, ясновидение.

Луна – ближайшая к земле планета, ее естественный спутник. Из-за своей яркости и размера она играла огромную роль в религии и магии всю историю человечества, на лунных циклах издревле строились календари, например, древнееврейский.

Луна влияет силой тяготения на приливы, отливы и на все живое, что отражается на людях. В магии постоянно используются лунные фазы, растущая – для позитивных операций, убывающая – для негативных.

Луна – покровительница женщин, деторождения, семьи, здоровья. Яркий женский принцип, пассивность, податливость, мягкость. Энергия Инь, ночь, тьма[1], что отражено во многих религиях.

На иврите Луна называется Левана, то есть «белая». Ей соответствуют буквы Гимел и Тав. По «Сефер Иецира», Луна и пятница были сотворены именно буквой Тав. Луне соответствует божественное имя 13-го пути – Шаддаи Эль Хаи, которое соответствует и сефире Йесод, в свою очередь, связанной с любовными и сексуальными эмоциями.

Главным металлом Луны считается серебро. У алхимиков он символизирует духовные добродетели, знание, чистоту и целомудрие. Также к Луне часто относят все металлы белого или серебристого цвета.

К камням Луны относятся те, что имеют прозрачный, белый или серебристый цвет. Это горный хрусталь, селенит («лунный камень»), жемчуг.

В астрологии Луна – женская планета, холодная и влажная. Обитель Луны – зодиакальный знак Рака, знак экзальтации – Телец, а в изгнании Луна – в Козероге. Экзальтация – место наибольшего развития качеств планеты[2].

К энергиям Луны обращаются в магических работах, связанных с выживанием, питанием, обществом (общественное

---

[1] Планетарная магия. Просто о сложном. https://magisteriy.org/magic/65-planetary-magic.

[2] «Origine des Cultures» par Dupuis, tome I, pages 225 et 252.

мнение), родами, ясновиденьем, колдовством, тонким миром, сферой услуг, а также всем, что связано с детьми. На растущей Луне можно работать с денежной сферой, на убывающей – с направлением негатива.

При оформлении храма в соответствующие тона учитывайте, что в цветах, соответствующих Луне, преобладают светлые тона: серебристый (цвет меркурианской ртути), светло-синий (водная стихия), светло-желтый (стихия огня).

Архангел Луны и управитель понедельника – Габриэль («Сила Божья»), управляющий планетарным Разумом Луны.

Планетарные духи Луны – мрачные с ярко выраженным водным стихийным аспектом.

СОЛНЦЕ

Пол: мужской.

День: воскресенье.

Сефира: Тифарет.

Архангел: Михаэль.

Стихии: огонь и воздух.

Качества: сухость и тепло.

Металлы: золото.

Магические свойства: продвижение к цели, власть, воля, эгоцентризм, индивидуальность.

Большую часть истории человечества Солнце считалось центром вселенной, отразившись на магических традициях и породив многие солярные культы. Солнце символизирует духовную и царскую власть. Невзирая на то, что Солнце – звезда, в планетарной магии оно называется планетой либо светилом.

Солнце олицетворяет центр личности, истинное я человека, вдохновение. Так же символизирует творческое начало и желание власти. С Солнцем можно соотнести юг либо восток, поэтому работая с солнечным аспектом лучше взывать к этим сторонам.

Из металлов к Солнцу относится самый благородный металл – золото, символизирующее в алхимии успешное завершение Великой Работы. Желтый цвет имеет сера, символика которой тесно связана с адом и «черной магией».

На древнееврейском языке Солнце называется Шемеш. Ему соответствуют буквы Каф и Рем. На Древе Жизни путь Каф соединяет Нецах и Хесед. Другое каббалистическое соответствие Солнца – буква Реш, связанная со стихией воздуха. Солнечная сефира Тиферет находится в центре Срединного Столпа, а на каббалистическом Древе Жизни она рождается как плод союза Хесед и Гебуры.

Божественное имя Тиферет – Яхве Элоа ве-Даат, что переводится как «Бог, проявленный в сфере разума». При этом в христианской каббале сефира Тиферет ассоциируется с Иисусом Христом.

В астрологии Солнце считается мужской планетой, сухой и горячей. Этим оно схоже с Марсом и Юпитером. Его геометрической фигурой является шестиугольник, или гексаграмма, где Солнце – точка посередине – это центр движения планет, представленных шестью углами фигуры.

К энергиям Солнца обращаются для получения поддержки и покровительства в политических делах, успешного старта новых дел и т.д. При этом они считаются благоприятными для большинства магических операций. Так же дни Солнца хорошо подходят для обучения магии.

Архангел Солнца и управитель воскресенья – Михаэль. Иногда его называют «Михаэль Шемешель», в отличие от архангела Ход – «Михаэля Ходаэля».

Планетарные духи Солнца – яркие, часто в золотых одеждах. Их облики подчеркивают царственную природу – лев, король со скипетром, петух, различные птицы.

МЕРКУРИЙ

Пол: средний (андрогин).

День: среда.

Сефира: Ход.

Архангел: Рафаэль.

Стихии: воздух, редко вода.

Качества: холод, влажность/сухость.

Металлы: ртуть, алюминий.

Магические свойства: воровство, гибкость, магия, наука, общение, торговля, хитрость.

Меркурий – ближайшая к Солнцу планета, с очень коротким периодом вращения. В древних и античных религиях он соответствовал богам-вестникам, таким как Гермес. Он так же выражает магию, но через слова, разум, память, полет мысли. Его символ, как и атрибут бога Гермеса – кадуцей, символ медиков и магов.

Он ассоциировался со специфическими и часто противоречивыми качествами, а именно письменность, торговля, философия воровство, общение, ложь, путешествия и т.д. Меркурий внушает гибкость в желаниях, ловкость в их видоизменениях, а в физическом плане спекулирует во всех смыслах этого слова и патронирует все перемены[1].

Металл Меркурия – ртуть. Из-за того, что ртуть меняет свою форму – она стала символом превращения материи. Алхимики считали, что с помощью соединения ртути и серы можно создать любой металл. Из-за связи Меркурия с Луной, ему еще приписывают олово и алюминий. В алхимии ртуть считается одним из трех философских элементов, наравне с солью и серой.

Ее тайное имя – Азот, имеет в себе первую и последнюю буквы еврейского алфавита. Здесь Меркурий символизировал на-

[1] Мёбес Григорий Отонович. Курс энциклопедии оккультизма. Н.Новгород: А. Г. Москвичев, 2018. С. 128.

чало, середину и конец Великого Делания. Так же, Меркурий – это Мировая Душа (artima mundi) алхимии, соотносящаяся с «квинтэссенцией» – духом, результатом объединения земли, воздуха, огня и воды, оживляющим четыре стихии.

На иврите Меркурий называется Кокаб, что переводится как «звезда». С ним связывают буквы Реш и Бет. Реш значит «голова», что соотносится с энергиями Меркурия, цинарот Реш – путь сознательного восприятия, что связано с разумом и магией.

Божественное имя Ход – Элохим Цебаот – переводится как Боги Воинств. При этом Меркурий соотносится с сефирой Ход, прямо связанной с магией. Астрологический символ Меркурия при наложении на Древо Жизни связывает все древо, чем объединяет в себе все планеты и стихии, олицетворяя творение мира.

К энергиям Меркурия в планетарной магии обращаются для удачи в делах, бизнесе, аферах, торговле, воровстве и т.д. Они активные, ловкие и очень подвижные. Текучесть и легкость данных планетарных энергий соответствуют его стихии – воздуху.

Архангел Меркурия и управитель соответствующей сефиры и гения – Рафаэль. Ему соответствуют буква Бет и первый аркан колоды Таро.

Планетарные духи Меркурия красивы внешне, в пестрой одежде, могут как шутить, так и внушать страх магу. Их облики – собака, медведь, кадуцей, молодой парень и т.д.

ВЕНЕРА

Пол: женский.

День: пятница.

Сефира: Нецах.

Архангел: Анаэль.

Стихии: земля, вода.

Качества: холод, влажность.

Металлы: медь.

Магические свойства: изящество, красота, любовь, наслаждение, ревность, сексуальность, эмоции.

Из всех древних планет Венера ближе всего расположена к Земле, уступая в яркости на ночном небе только Луне. Ее часто называли утренней или вечерней звездой. В мифах и религиях Венеру связывали с богинями, олицетворявшими любовь и красоту. Например, с греческой Венерой или вавилонской Иштар. Ее всегда связывали с любовью и в планетарной магии она покровительница любви и сексуальности.

Металлы Венеры – медь и серебро. Первый – основной, а серебро относят по причине его цвета и схожести аспектов Венеры и Луны. В астрологии Венера покровительствует творчеству. Обители Венеры – Телец и Весы, экзальтация – в Рыбах. Здесь Венера считается одной из самых благоприятных планет.

На древнееврейском языке Венера называется Нога, что переводиться как «внешнее великолепие» и соответствует сефире Нецах – сефире красоты и внутреннего совершенства. С ней связаны буквы Пе и Далет. То есть и Венера, и Марс соотносятся с одними и теми же буквами. Эти пути соединяют первую и последнюю пары противоположных сефир на Древе Жизни, – Хокму с Биной, Нецах с Ход. То есть Венера и Марс одновременно олицетворяют силы притяжения и проявления.

В планетарной магии венерианские энергии используются в любовной магии, как условно «светлой», так и темной.

Архангел Венеры – Анаэль, чье имя происходит от др.-евр. ханаа – «радость». Он управляет Разумом Венеры.

Планетарные духи Венеры выглядят красиво и привлекательно, принимают женские образы.

МАРС

Пол: мужской.

День: вторник.

Сефира: Гебура.

Архангел: Камаэль.

Стихии: огонь.

Качества: тепло и сухость.

Металлы: железо.

Магические свойства: гнев, сила, страсть, мужская сила, месть, храбрость, энергичность.

Марс – четвертая планета от Солнца, во многом похожая на Землю. В междуречье – планета Марс была богом войны Нергалом. Античный бог Марс (Арес) сначала был покровителем земледелия и дальше уже получил «воинственную» службу. Так же, как и Венера – Марс связан с сексуальной мужской энергией, но в ее мужском, хищном варианте, помогающей в насильственных работах. Эту же энергию (и воинственную и сексуальную) хорошо использовать для зарядки сигилов и графических работ.

Марс соотносят со стихией Огня, которая символизирует одновременно разрушение и очищение. Красный цвет Марса ассоциировали с земной властью, силой и радостью победы, что отображено на различных старших и младших арканах Таро.

Металл Марса – железо, которое всегда считалось самым прочным из всех металлов. В иудаизме считали, что демоны боятся железа, что не особо соответствует истине. Например, согласно гримуару «Завещание Соломона», демонов следует заковывать в железо.

В астрологии это «плохая» планета. Здесь он указывает на разрушения, войну, ссоры, конфликты. Обитель Марса – Скорпион и Овен. Экзальтация – в Козероге. Принято считать, что астрологический символ Марса произошел от схематического изображения боевых доспехов.

Еврейское название Марса – Мадим, он соответствует Далета и Пе. Далет (Дверь) – в дом Божий (на Древе Жизни) или дверь в восхождении к Таумиэль (на Древе Смерти). Буква Пе (Рот) – второе каббалистическое соответствие Марса, проявляющее созидающий и разрушающий аспекты.

Сефиротическое соответствие Марса – Гебура, что значит «суровость», и весь левый столп Древа Жизни носит название «Столп Строгости». Гебура находится в его центре и ярчайше проявляет все его свойства.

В планетарной магии – энергии Марса можно использовать и во благо, и во вред, плуг (земледелие) это созидание, а меч (война) – разрушение. При этом даже сила гнева, использованная в магии – позволяет достаточно быстро и качественно вносить изменения в реальность. Эти энергии олицетворяют войну, вражду, физическую, моральную и сексуальную силу. Главное лучшее для мага марсианское свойство – непоколебимая воля. Марсианские энергии носят холерический характер. Они дают смелость и мужество, инициативность, но при этом порождают склонность к скорому гневу и заносчивость.

Часть гримуаров утверждает, что силы Марса, как и силы Сатурна, подходят только для «черномагических» операций и вообще для негатива, что в корне неверно. Тем не менее, энергии Марса используются для позитивных изменений. Марс дает смелость, решительность, помочь сформировать силу воли. Или магическую волю для мага.

Архангел Марса – Камаэль (Замаэль), чье имя означает «Суровость Божья» или «Тот, кто видит Бога». Он управляет марсианским планетарным разумом.

Планетарные духи Марса являются в воинственном виде: либо в чистых доспехах, либо в грязи и крови. Имеют рога, когти. Почти всегда – при оружии. Их популярные облики: вооружённый мужчина, козел, конь, воин в красных одеждах или король.

ЮПИТЕР

Пол: мужской.

День: четверг.

Сефира: Хесед.

Архангел: Цадкиэль.

Стихии: воздух, вода.

Качества: тепло и влажность.

Металлы: олово.

Магические свойства: богатство, власть, закон, здоровье, религия, политика, удача, честь, юмор.

Юпитер – пятая по счету планета и самая крупная во всей Солнечной системе. В античности бог Юпитер (Зевс) был царем богов. Он символизировал власть религию и государственные структуры. Так же он отвечал за этику, чувство юмора, поведение человека. Отрицательные качества Юпитера – алчность, безрассудство, деспотизм и лицемерие. Это «мужская» планета. Он дарует справедливость, приветливость, поддержку.

Метал Юпитера – олово. В древности это был достаточно редкий и дорогой металл, что подчеркивало богатство царственность планеты. В алхимии олово – чистый металл, но до конца не совершенный. Здесь оно олицетворяет «альбедо» (побеление) – часть Великой Работы, следующий за «нигредо», первым этапом.

В астрологии Юпитер – это очень благоприятная планета, дающая дары и благости людям. Его знак экзальтации – Рак, а в изгнании он – в Деве и Близнецах. Здесь Юпитер – планета изобилия и достатка. Юпитер может уравновешивать негативные влияния Сатурна.

Имя Юпитера на иврите – Цедек, что означает «праведный». Так в иудаизме называют святых, приближенных к богу. Это еще больше подчеркивает религиозный аспект Юпитера. Ему соответствуют буквы Гимел и Каф.

Буква Гимел – верблюд, пересекающий пустыню и бездну на Древе Жизни и Древе Смерти. Этот путь соединяет Кетер и Тиферет, то есть непроявленное с проявленным. Буква Каф – ладонь, символизирующая принимающее женское начало и является частью Столпа Милосердия. В каббале Юпитер часто соотносят с сефирой Кетер или с Хокмой и Биной одновременно, подчеркивая его связь с божественным. Но основная сефира Юпитера – это Хесед, «милосердие». Она находится в центре Столпа Милосердия со всеми его свойствами и качествами. Это не человеческое милосердие или доброта, а часть божественной эманации творения, уравновешивающая Строгость, связанная с проявленным Творцом. Божественное имя Хесед – El, что прямо переводится как «Бог».

В планетарной магии силы энергий Юпитера подходят для лечения, восстановления сил. Они упорядочены и благоприятны. При этом они благоприятны и для позитивных и для негативных операций. Они позволяют сделать карьеру, получить славу, власть, деньги и прочие материальные блага и укрепить здоровье.

Архангел Юпитера – Сахиэль, что значит «Покров Божий». Ему соответствует буква Каф и аркан Колесо Фортуны.

Планетарные духи Юпитера – имеют обычно здоровый вид, адекватны в общении. В своих астральных формах отражают атрибуты царственности, такие как жезлы, лавровые венки и т.д. Могут появляться в виде павлина, быка, женщины или мужчины в царственных одеждах, с коронами, лавровыми венками и т.д.

САТУРН

Пол: средний (андрогин)

День: суббота.

Сефира: Бина.

Архангел: Цафкиэль.

Стихии: земля и, в малой степени, вода.

Качества: холод и сухость.

Металлы: свинец.

Магические свойства: время, смерть, долг, практичность, строгость.

Сатурн – вторая во величине планета и шестая от Солнца. Имеет видимые кольца и много естественных спутников. В древних религиях Сатурн отображал различные хтонические божества (Сатурн, Сет), связанные со временем и темными аспектами. Из-за этого Сатурн связывали с черной магией и некромантией, ибо он «управляет» энергией смерти. Объясняется просто – в древности это была видимая максимально отдаленная планета, чем символизировала границу между миром живых и мертвых. При этом Сатурн – покровитель порядка и строгой упорядоченной системы. Его отрицательные качества – безумие, меланхолия, печаль и ложь. Основной соответствующий Сатурну метал – свинец, иногда серебро или золото.

Астрологически, Сатурн – андрогинная планета, мужского рода, но с женскими свойствами. Он считается очень негативной планетой, дающей плохой прогноз, кроме случаев, когда его влияние уравновешено Юпитером. Сатурн управляет Водолеем и Козерогом, его экзальтация – Весы.

В алхимии свинец – металл, возможно, содержащий в себе золото. Это первая часть («нигредо») духовной работы. Астрологически и алхимически он связан с Луной, что отображено в астрологическом символе, имеющем в составе серп.

Имя Сатурна на иврите – Шаббатаи. Оно связано с шаббатом, днем недели, когда Тора запрещает работать и требует

проводить день в размышлениях и молитвах. В каббале, Сатурну соответствуют буквы Бет и Тав, отображающие макрокосм и микрокосм, соединяя их с Творцом.

Цинарот Бет соединяет Кетер и Бину. Бет – это дом, фундамент, из которого все произрастает. Здесь это мужская энергия. Цинарот Тав соединяет Малкут и Йесод. Для мага здесь находится первый порог, который нужно пройти в самом начале Восхождения.

Сатурн – это Бина, «понимание», негативное женское начало, вершина Столпа Суровости. Этим Бина по своей природе похожа на Хокму.

В планетарной магии силы и энергии Сатурна привлекаются для черной магии и некромантии. В демонологии адепту постоянно придется работать с этой планетой в рамках контактов с кладбищенскими служебными духами. Сатурн дает молчаливое упорство, в противовес марсианскому. Позволяет получить мудрость, связанную с прожитыми годами, спокойствие и созерцательность. Но работая с энергиями Сатурна нужно пускать их в свою жизнь ограниченно, ибо они могут принести в жизнь мага много негативных качеств, кроме случаев, когда маг в своей сути подобен Сатурну. В физическом плане Сатурн дает преобладание проявления опыта жизни, меланхолических настроений и осторожности доходящей до скупости[1].

Архангел Сатурна – Цафкиэль. Он связан с архангелом Габриэлем, одновременно ассоциируясь с негативом и разрушением. В различных гримуарах указывалось что работа с этим архангелом в соответствующий день позволяет магически воплощать самые темные и убийственные желания мага, которому соответствует буква Тав и XXI старший аркан Таро.

Планетарные духи Сатурна являются в виде седых старцев, имеют атрибуты мертвых и символические элементы смерти.

[1] Мёбес Григорий Отонович. Курс энциклопедии оккультизма. Н.Новгород: А. Г. Москвичев, 2018. С. 128.

***

В планетарной магии и астрологии существует понятие «дружбы планет». В астрологии это значит, что определенные планеты совместно усиливают хорошее влияние. В планетарной магии – уменьшение влияния и нейтрализация негативного влияния одной планеты на другую.

- Сатурн – дружит с Марсом, не дружит со всеми остальными.
- Юпитер – дружит со всеми, не дружит с Марсом.
- Марс – дружит с Венерой, не дружит со всеми остальными.
- Солнце – дружит с Венерой и Юпитером, не дружит с Сатурном и Марсом.
- Венера – дружит с Марсом, Меркурием, Солнцем, Луной, не дружит с Сатурном.
- Меркурий – применим ко всем аспектам.
- Луна – везде пассивна.

§ 3. Практика планетарной магии

Вычисление планетарного часа для ритуала

Навык вычисления нужного планетарного часа в конкретный день необходим адепту для магических работ, простых эвокаций и критически важен для сложных вызовов до полного появления. По поводу последних – чем лучше рассчитан нужный час, тем менее затратно для мага и легче для вызываемого пройдет эвокация.

Способ расчета одинаков для дневных и ночных часов, с тем отличием, что в ночных используется время от заката до восхода.

Допустим, для совершения эвокации гоетического демона с лунной природой до полного появления необходимо вычислить час Луны в день Луны.

Для этого необходимо:

- Знать точное время восхода и заката Солнца.
- Желательно иметь астрономическую программу, показывающую текущее положение планеты.
- Иметь таблицу планетарных часов. (Приложение 5 этой книги).

День	**Планета**
Воскресенье	Солнце
Понедельник	Луна
Вторник	Марс
Среда	Меркурий
Четверг	Юпитер
Пятница	Венера
Суббота	Сатурн

Рисунок 34. Соответствия планет и дней недели

Для дальнейших вычислений следует узнать, во сколько восходит Солнце (начинается световой и магический день) и во сколько он заканчивается.

1. Допустим, в астрономическом календаре указано, что восход Солнца – в 05.30 утра, а заход – в 21.30. То есть световой день длится 16 часов[1].
2. Делим число 16 на 12, итого (16х60)/12 = 80 минут будет длиться один планетарный час.

Если речь не идет о времени, близком к одному из Равноденствий одно число будет меньше 60-ти, а второе – больше 60-ти. Данное число – это длительность дневного и ночного планетарного часа соответственно.

[1] Приведенные выше расчеты взяты для примера, длина дня и ночи будет отличаться в зависимости от времени года.

3. Из приведенной здесь таблицы определяем день Луны – понедельник. Далее обращаемся к вышеуказанной таблице дневных и ночных часов. Из нее мы узнаем, какой час дня будет управляться конкретной планетой. В нашем случае подойдут первый и восьмой часы.
4. Отсчитывает отрезки по 80 минут, начиная от восхода Солнца. Первый и восьмой отрезки (часы) подходят для эвокации.

Дополнительно можно выяснить, в какой из конкретных двух часов влияние Луны будет более сильным. Это важно для планетарных ритуалов с привлечением соответствующих энергий. Для эвокаций это не настолько критично.

А именно:

- Планета в момент ритуала должна находиться над горизонтом (даже если она невидима при свете дня).
- Фактическое положение планеты важно, так как в этом направлении должна быть направлена сила мага, когда идет непосредственное обращение к планете. Это касается планетарных ритуалов и не важно для эвокаций тех же демонов или ангелов.

В течение года продолжительность одного планетного часа меняется в большую или меньшую сторону в зависимости от продолжительности суток.

Цветовая шкала визуализации планетарных символов

Солнце – золотой символ на пурпурном фоне.

Меркурий – оранжевый символ на голубом фоне.

Венера – зеленый символ на красном фоне.

Луна – серебряный на желтом фоне.

Марс – красный на зеленом фоне.

Юпитер – синий символ на оранжевом фоне.

Сатурн – черный символ на белом фоне.

Планетарные медитации

Совершение медитации на определенную планету во многом похоже на аналогичную практику со стихиями, рассмотренную в предыдущей главе.

Данная работа связана с серьезной подготовкой. Необходимо настроить свои эмоции на энергии планеты и ее божества, для чего изучить характер планеты, мифологию, относящуюся к ее божественному образу и т.д. С помощью таблиц подберите подходящее благовоние и создайте определенный планетарный квадрат.

Заняв удобную позу для медитации, нужно сосредоточиться на магическом квадрате планеты. Далее зарядить и активировать планетарный квадрат, после чего визуализировать планетарный сигил над алтарем либо в пространстве перед собой.

Удерживая образ перед собой, следует связать его с энергиями планеты, настроившись на них. Ценность практики ценна тем, что оператор получает опыт, некие образы и символы, соответствующие природе планеты. Иногда можно даже получить некий контакт с планетарными духами.

По окончанию – нужно закрыть квадрат, очистить и закрыть храм.

Малый Ритуал Гексаграммы

Малый Ритуал Гексаграммы (МРГ) является планетарным ритуалом Золотой Зари. Он предназначен для постижения элементарных аспектов вызывания и изгнания планетарных сил. Именно через этот Ритуал мы можем получить доступ к силе Солнца и других планет во всех ее проявлениях. Как пишет Регарди, «Когда ты желаешь очистить или освятить какое-либо место, следует исполнить Малый Ритуал Изгоняющей Гексаграммы, вместо или вместе с Ритуалом Пентаграммы»[1].

[1] Ритуал Гексаграммы. http://www.hermetism.info/htm/ritual_geksagrammy.htm.

Гексаграмма – могучий символ, представляющий действие Семи Планет, управляемых Сефирот и семибуквенным Божественным именем ARARITA. Гексаграмму иногда называют Звездной Печатью или Символом Макрокосма. ARARITA – божественное имя, нотарикон из семи первых букв фразы на иврите «Э-хад Раш, Э-ху-до-то Раш Йе-ху-до-то, Те-мур-а-то Э-хад». Что переводится как «Божественное начало едино, личность Бога едина, изменение Бога едино».



Рисунок 35. Гексаграмма с планетарными соответствиями

Как и в случае с пентаграммой, от каждого угла гексаграммы исходит луч, представляющий собой сияние, идущее от Творца. Поэтому ее называют Сияющей Гексаграммой или Шестилучевой Звездной Печатью, а ее изображение обращено вверх одним лучом.

Рисуя или визуализируя Гексаграмму в качестве символа, следует представлять ее в цвете на черном фоне. Существуют планетарные силы, соответствующие углам гексаграммы. Верхнему углу гексаграммы соответствует Сатурн, цвет – индиго (шкала Короля), черный (шкала Королевы).

Угол Гексаграммы	Планета	Шкала Короля	Шкала Королевы
Высший угол	Сатурн	Индиго	Черный
Низший угол	Луна	Синий	Красно-коричневый
Верхний угол справа	Юпитер	Фиолетовый	Синий
Нижний угол справа	Венера	Зеленый	Зеленый
Верхний угол слева	Марс	Красный	Красный
Нижний угол слева	Меркурий	Желтый	Оранжевый
Центр	Солнце	Оранжевый	Золотой

Рисунок 36. Цветовые и планетарные соответствия углов гексаграммы

Порядок соответствия тот же, что и у сефирот на Древе Жизни, – от низшего к высшему. Верхний луч Гексаграммы соотносится с Даат, а нижний – с Йесод, остальные лучи соотносятся с оставшимися точками. Гексаграмма состоит из двух треугольников Огня и Воды, поэтому ее нельзя начертить одной непрерывной линией подобно Пентаграмме, но каждый Треугольник рисуется отдельно.

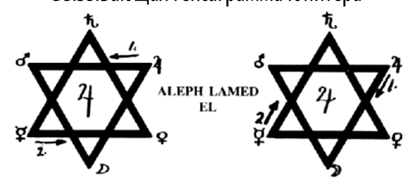
Во время визуализации гексаграммы необходимо вибрировать ARARITA и конкретное божественное имя, соответствующее той планете, энергия которой призывается. Необходимое имя можно взять из соответствующей таблицы в приложении 3 этой книги.

Примеры гексаграмм

Вызывающая гексаграмма Луны

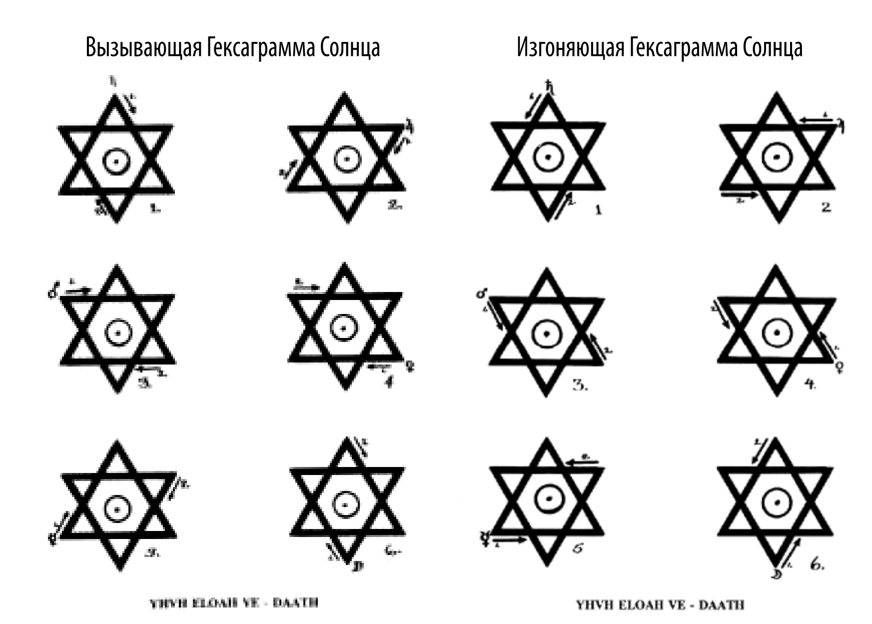


Вызывающая гексаграмма Юпитера



Вызывающая гексаграмма Меркурия





Выполнение Малого Ритуала Гексаграммы

Соответствующие знаки пронумерованы в соответствии с очередью.

1. Повернись лицом на Восток и исполни Каббалистический Крест (как в МРП).
2. Правым указательным пальцем, или своим магическим ножом начерти Гексаграмму Огня на Востоке.
3. Если Ты желаешь провести инвокацию, ты должен чертить фигуру так.
4. Посолонь, слева направо, вибрируй имя ARARITA, а закончив чертить Гексаграмму, удерживай нож так, чтобы вершина его указывала на центр фигуры.
5. Если же ты намерен изгонять, то черти Гексаграмму следующим образом:
6. Справа налево, следя за тем, чтобы как можно тщательнее замыкать каждый треугольник.

Пункт 3



Пункт 5

7. Теперь повернись в сторону юга и если ты собираешься вызывать, то следующую фигуру ты должен чертить так:



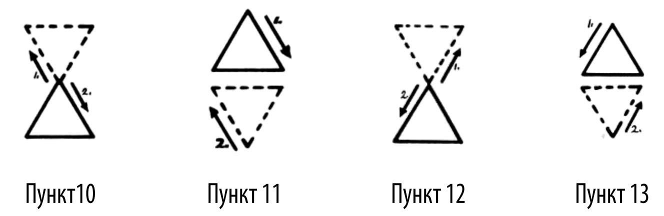
Пункт 7

8. Если предстоит изгонять, тогда действие должно происходить слева направо, следующим образом:



Пункт 8

9. Направь свое орудие к центру фигуры, как было сказано выше, и провозгласи имя ARARITA.
10. Теперь пройди к Западу и, для вызова черти фигуру так, вибрируй ARARITA:
11. Изгонять же следует так.
12. Затем – на Север. Вызывание происходит так, вибрируй ARARITA:
13. Изгнание.
14. Теперь вернись на Восток, чтобы закончить круг на том месте, с которого начинал. Соверши Каббалистический Крест и вибрируй INRI.

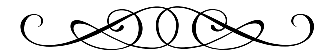


Пункт10 Пункт 11 Пункт 12 Пункт 13

Последовательность действий в планетарном ритуале

1. Очищение храма.
2. Малый Ритуал Пентаграммы.
3. Освящение и открытие храма.
4. Малый Вызывающий Ритуал Гексаграммы.
5. Призыв энергии нужной планеты.
6. Зарядка талисмана.
7. Благодарности призванным силам.
8. Изгнание их из храма.
9. Очистка храма и его закрытие.

Глава 8. Устройство храма. Необходимые ритуальные предметы



§ 1. Понимание храма в западной традиции

В Западной Магической Традиции маг работает в личном храме, в отличие от языческих традиций, где работа традиционно проводилась в лесу и на открытом капище, а тем более от русской традиции, где большинство обрядов совершается на кладбище или перекрестке.

Историческая основа ЗМТ происходит из древних государств Междуречья, где строились огромные храмы для богов и работы жрецов-магов. Кроме того, традиция связана с иудаизмом и каббалой и много от нее переняла. Многократно разрушенный Храм Соломона был таким же местом почитания Творца YHVH и совершения магических операций. При этом современная работа мага в храме Золотой Зари имеет многотысячелетнюю преемственность от тех самых храмов-зиккуратов первых государств человечества.

Храм желательно создавать в закрытом пространстве. Это может быть жилая комната или специально оборудованное помещение. Вы можете практиковать под открытым небом или в естественных помещениях по типу пещер. Пещера выглядит неплохим вариантом, если лично вам подходят конкретные горные породы.

Практика магии и эвокации под открытым небом подразумевает поле либо лес. Основные проблемы кроются в практических нюансах подготовки к работе, как то: уборке, кривизне

земли и т.д. Но при таких работах обязательно необходимо заручиться согласием духов населяющих эту местность.

Следует помнить и полностью осознавать, что место, где вы проводите эвокации, является храмом. Не важно, подвал это, поле или ваша комната.

Во время подготовки и проведения ритуала – это храмовое пространство. Оно обязательно должно быть чистым физически и духовно. Недопустимо вызывать духа в помещение, где по углам лежит мусор, а на мебели – горы пыли.

Это проявление неуважения и к себе, и к вызываемому. Также нужно убрать оттуда все лишние энергии и осадки от других действий или вызовов. Для этого отлично подойдет Малый Ритуал Изгоняющей Пентаграммы, рассмотренный ранее. Есть и другие аналогичные ритуалы, например, Малый Ритуал Гексаграммы, Ритуал Звездного Рубина и т.д.

Исследуя гримуары, адепт видит множество вариантов ритуальных предметов. Список может быть или совсем простым, или очень объёмным, например, три разных магических меча, несколько атамов, шитье одежды из редких материалов специальных цветов и т.д.

Я не отрицаю работоспособности таких сложных систем, но с учетом наработок современных традиций постараюсь составить понятный и универсальный список ритуальных инструментов, необходимых для 90% ритуальной работы. Также добавлю перечень обязательных расходников.

Начать стоит не с самих ритуальных инструментов мага, но с самого храма. Что вы увидите, войдя в помещение, предназначенное для ритуальных работ усредненного практика усредненной традиции, имеющей западную базу?

Вы увидите:

- Алтарь в различных его формах.
- Стационарный либо временный магический круг, вариативно с треугольником для призыва.

- Во многих вариантах есть колонны, символизирующие стороны Древа и колонны Храма Соломона.

В храме может находиться мини-святилище божества или пантеона, алхимическая лаборатория, сугубо функциональные шкафы и рабочий стол.

Мы рассмотрим три этих элемента как базу вашего храма. Колонны обычно более характерны для герметических традиций и не все их устанавливают.

Далее выделим магические инструменты, необходимые в практике и разделим их на 2 группы:

Четыре элементарных орудия:

- Атам.
- Чаша.
- Жезл.
- Пентакль.

Дополнительные, но не менее важные в ритуалах и эвокациях инструменты и расходные материалы:

- Колокольчик.
- Курильница/Жаровня.
- Магическое зеркало.
- Свечи.
- Благовония.

Данный список не полон, его можно как сократить и упростить, так и расширить, охватив дубликаты орудий (вышеупомянутые три различных меча мага) и причислив к нему знамена, располагаемые на стенах, драпировку стен и прочие мелочи.

Перечисленный выше список позволит любую магическую работу, эвокацию и практически любой сложности ритуал.

Стационарные элементы Храма

Алтарь

Любой вариант алтаря должен быть предварительно ритуально очищен, освящен и окурен благовониями. В крайнем случае можно использовать обычный журнальный столик. При этом идеально, если высота алтаря приблизительно равняется уровню поясу адепта.

Рассмотрим несколько вариантов.

1. Алтарь изготавливают из квадратного деревянного стола со стороной не менее 80 см. Важно не покрывать его лаком для возможного черчения символов или сигилл.
2. Герметический алтарь состоит из двух кубов, установленных друг на друга. В символике Золотой Зари это самый сложный символ, объединяющий в себе множество смыслов. Это образ материальной Вселенной, пребывающей под властью Духа и четырех стихий[1]. Сверху покрывается черной тканью.

Он своими пропорциями он воспроизводит жертвенник для воскурений, помещенный в скинии возле завесы, отделяющей основную часть святилища от святого святых. В Торе говорится о нем следующее (Шмот 30:1-3):

«И сделай жертвенник для сжигания курений; из дерева акации сделай его. Локоть длина его и локоть ширина его; четырехугольным да будет он и в два локтя вышиною; роги его

Рисунок 37.
Герметический Алтарь в храме

[1] Израель Регарди. Полная система магии Золотой Зари. Перевод с английского: Анна Блейз. Энигма. 2008. С.408

из него же. И обложи его золотом чистым, верх его и стены его кругом, и роги его; и сделай к нему золотой венец вокруг».

В Золотой Заре было принято, что двойной куб есть не что иное, как свернутый «сефиротический крест». Так называется крест, составленный из десяти квадратов, каждый из которых представляет одну сефиру. Тот, что расположен в месте пересечения двух перекладин, естественно, соответствует сефире Тиферет (центральной). Над ним возвышается квадрат Кетер, а по сторонам, образуя горизонтальную перекладину, располагаются Хохма и Хесед (справа), Бина и Гебура (слева). Остальные четыре сефиры находятся в нижней части креста. Нецах и Ход при этом оказываются друг под другом, никак не отражая свое отношение к правой или левой сторонам.

Если границы между квадратами представить как линии сгиба и «свернуть» крест вокруг квадрата Тиферет, будет получена форма двойного куба. При этом Тиферет окажется дном, Есод – вершиной, а Кетер и Малкут сомкнутся на одной из его сторон.

Хотя в Торе требовалось покрыть жертвенник золотом, алтарь в храме ордена специально делали черным либо покрывали черным покрывалом. В композиции храма он символизировал сефиру Малкут – центральную точку Вселенной или «камень основания», с которого, согласно талмудической легенде, Бог начал создавать мир. То есть Малкут, принимая в себя влияния остальных сефирот, заключает внутри все остальные десять.

3. Возможно изготовление из шлифованной каменной плиты, например, заказать тонкую пластину из мрамора. Она позволяет проводить алхимические опыты и в целом устойчива к воздействию.
4. Самый простой вариант – очищенный и освященный стол, который вам удобен. Он устанавливается в круг и застилается алтарным покрывалом лицом к определенной стороне света. Цвет покрывала можно подобрать в соответствии с намерениями, но это опционально, черное – лучший выбор. Так же хорошо, когда в алтаре есть встроенные полочки. Там можно держать тетрадь для записей, запасные свечи, благовония и т.д.

Столбы (две колонны)

Колонны в герметических храмах имеют несколько названий – они обозначались как столбы Соломона, Гермеса или Сета. Их традиционные названия – Боаз и Яхин (ивр. בועז и יכין).

Левый столб отображает Столп Строгости Древа Сефирот, Правый – Столп Милосердия.

Основной смысл столбов – указать на дуализм мира, раскрывающегося в наших ощущениях. Они отображают реальность сотканной из противоположностей. Правый столб окрашивается в белый цвет, однако рисунки на нем выполняются черным. Левый столб – белые рисунки на черном фоне.[1]

Эти сочетания отражают взаимопроникновение и примирение между противоположностями. Проход, лежащий между двух столбов, ведет адепта по срединному пути. Он указывает на необходимость взаимно уравновешивать крайности и привести их к гармонии.

Исторически столбы были установлены на входе в Храм Соломона, отражены в Масонских Ложах, в храмах Золотой Зари, Розенкрейцеров и Ордена Восточных Тамплиеров. Их связывали с северной и южной колоннами во вратах зала Истины. В 125-й главе египетской «Книги Мертвых» эти же столбы представляют священный портал, через который душу покойного проводят после завершения исповеди.

Значение, роль и оформление Колонн – это вопросы, характерные преимущественно для организаций, следующих Пути Правой Руки. Анализируя современные источники, посвященные ПЛР, я их практически не нашел.

[1] https://syg.ma/@betsalel-arieli/giermietichieskii-ordien-zolotoi-zari-chast-2-khram-i-ritualy-posviashchieniia.

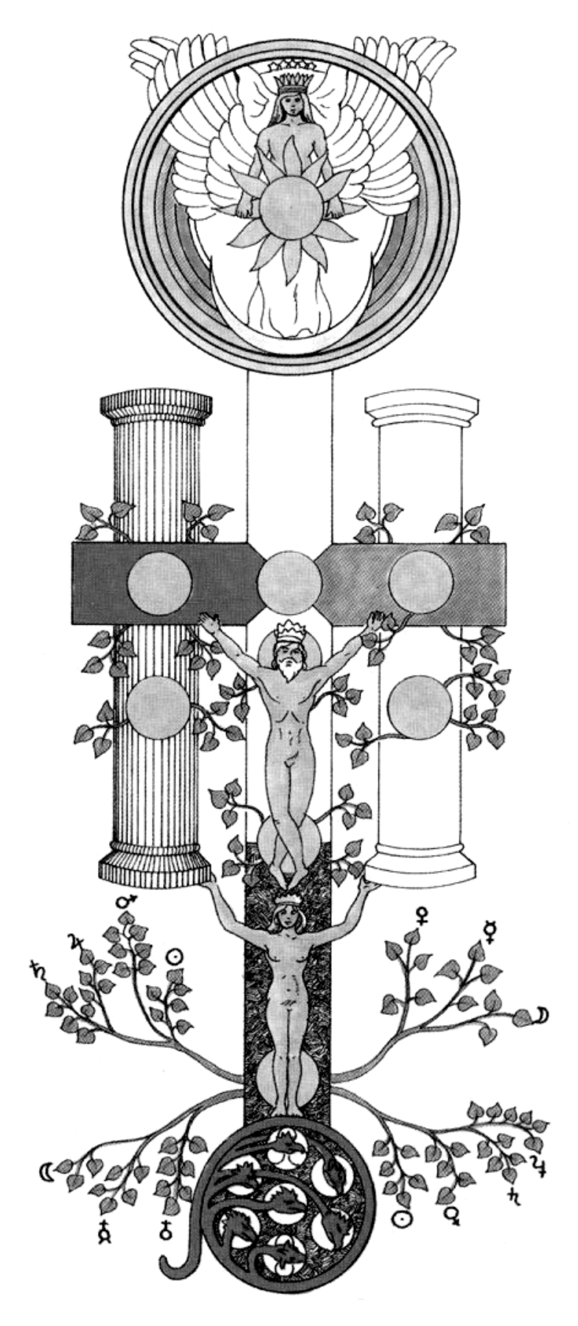


Рисунок 38. Символическое изображение Столбов на эмблеме Рая до Грехопадения

Круг и треугольник проявления

Круг – это основной инструмент ритуала, представляющий мировой континуум, вечность и цикл Брахмы, Вишну и Шивы – творения, сохранения и разрушения. Он символизирует завершённость, целостность и единство. Метафизически круг образует барьер, защищающий то, что внутри него, от того, что снаружи. В то же время – это место сосредоточения всех поднявшихся и призванных энергий. С момента начала ритуала и до тех пор, пока все сущности и силы не изгнаны, круг нельзя покидать, а его линии должны оставаться нетронутыми[1].

Исторически круг происходит от символов бесконечности, таких, как Уроборос. При этом круги использовали в разных культурах и религиозных системах, в том числе христианской. В эвокации он символизирует источник всех вещей и точку, из которой вышло все сущее.

Круг и треугольник – единая система, в которой возникает связь между эвокатором и призываемым духом. В ней оператор одновременно «защищен» от духа, у которого есть место, куда он может явиться и воплотиться в дыму благовоний либо на астральном плане. При этом защита актуальна обычно для мелких и вредоносных духов, так как здесь большее влияние имеет личный магический потенциал мага. При вызове сильных сущностей, архидемонов, групповых вызовах или вызове легиона кажется смешным, что черта на полу с парочкой вписанных божественных имен защитит оператора от возможных проблем при контакте с древним демоном, у которого, например, 20 легионов духов в подчинении.

Эти два элемента суть части единого целого, но из-за своей относительной сложности требуют подробного рассмотрения по отдельности.

Существуют разные подходы к созданию и оформлению круга и треугольника. По одной версии, они должны существо-

[1] Э.А.Коэттинг. Царства Пламени. Гримуар эвокации и магии. М.: Клуб Касталия. 2018. С. 227.

вать постоянно, то есть быть вырезаны на камнях, начертаны на полу.

Есть промежуточный вариант, когда все начертано на ткани. Это так же удобно, особенно если адепт использует жилую комнату для практики эвокации. Фактически это самый практичный и удобный вариант.

Плюсом стираемого круга является то что, создавая его каждый раз – адепт настраивается на конкретную работу.

Нельзя не сказать о кругах из элементов стихий. Они необходимы при вызовах стихийных духов. То есть для вызова элементального короля Огня круг в прямом смысле делается из огня путем поджигания горючих материалов в круговом углублении в земле. Со всеми остальными стихиями – аналогично.

В практике эвокации принято считать, что начало подготовки и создания круга и треугольника должно произойти не раньше 24 часов и не позднее 1 часа до начала работы.

Круг – место, в котором находится эвокатор, в одиночку или с помощником. Не важно, одинарный круг, двойной или тройной. Это частности, к которым вы придете опытом, попробовав разные, и со временем начнете составлять свои. Для начала хватит обычного.

По окружности вписывают каббалистические имена бога, имена архангелов, архидемонов и т.д. Круг должен быть удобного для человека диаметра, чтобы при желании можно было расставить руки, не нарушая границы, удобно сесть и т.д.

Разберем подробнее полный Магический Круг Царя Соломона, который он чертил для защиты от злых духов. Он должен иметь 9-ть футов в поперечнике[1] и иметь цветовую схему:

- Место между двумя кругами, где свернулась кольцами змея, – ярко-желтое.
- Квадрат в центре, где написано «мастер», – красный.

[1] Алистер Кроули. Гоетия с предисловием и комментариями Алистера Кроули. Издание второе, исправленное и дополненное / Пер. с англ. А. Блейз. – М.: Ганга. 2015. С.117

- Все имена и буквы иврита – черные.
- Треугольники в составе гексаграмм – ярко-желтые.
- Центральные части гексаграмм – синие или зеленые.
- Треугольники в наружных пентаграммах – ярко-желтые, а центральные их части – красные.

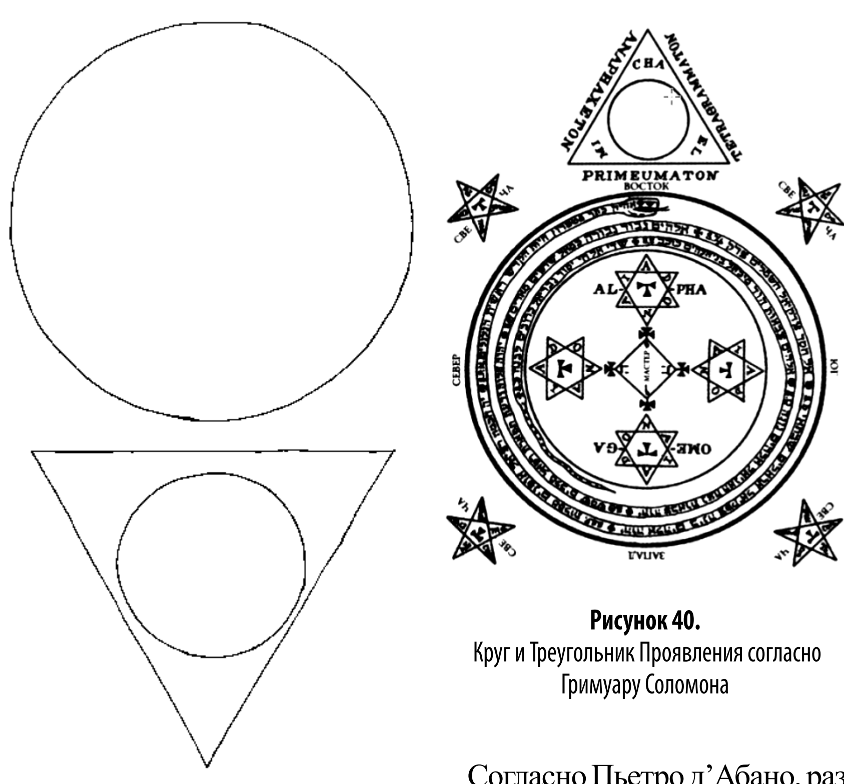


Рисунок 40.
Круг и Треугольник Проявления согласно Гримуару Соломона

Рисунок 39.
Базовый вариант маг. круга и треугольника

Согласно Пьетро д’Абано, размер и сложность кругов избираются магом зависимо от чина вызываемого духа. В своем кратком пособии по церемониальной магии он пишет, что круг должен быть тройным, с зазором в 1 ладонь между ними и общей шириной в 9 стоп (шагов, что практически равно девяти футам). Здесь он дает следующие рекомендации (орфография сохранена):

1. Снаружи за кругом, да будут начертаны в четырех углах пятиугольники.
2. Во внешнем же круге да будут начертаны в четырех углах имена воздушных ангелов-управителей для дня, когда проводиться работа.
3. И в среднем круге напиши, во-первых, имя часа, в котором ты ведешь работу.
4. Во-вторых, напиши имя ангела этого часа.
5. В-третьих, начертай сигил ангела этого часа.
6. В-четвертых, напиши имя ангела, правящего днем, в который ты ведешь работу, и имена служителей.
7. В-пятых – имя нынешнего времени.
8. В-шестых – имена духов, правящих днем временем твоей работы, и их управителей.
9. В-седьмых – имя главы знака, правящего временем [года], в которое ты ведешь работу.
10. В-восьмых – имя земли для того времени [года], в который ты ведешь работу.
11. И, в-девятых, последними впиши в средний круг имена солнца и луны согласно вышеназванному правилу времени [года]; ибо со сменою времен надлежит меня и имена.[1]

Рассматривать эти рекомендации лучше с точки зрения истории религии и магии. С точки зрения современного мага, не ясно, зачем вписывать в круг номер часа, название времени года и т.д. Имена ангелов вполне вписываются в церемониальную работу с теургической точки зрения как элементы классической Западной Магической Традиции. Раскрашивание различных частей круга в цвета так же спорно и объяснить его необходимость «традицией», как некоторые маги – крайне сложно. Скорее цвет круга помогает в его визуализации и зарядке.

[1] Пьетро д'Абано. Гептамерон, или Начала магии. Завещание Соломона: гримуары западной магической традиции. – М.: Издательство «Ганга», 2015. С.221.

Из вышесказанного следует, что выбор круга, графических символов и вписанных в него имен – это только личный выбор мага. Не нужно слепо следовать догмам, оправдывая это «традиционностью».

Магия, а особенно демонология и эвокации, – это искусство и эксперимент, и, как в любом эксперименте, человек должен полноценно понимать, что и зачем он делает.

Треугольник проявления

По мнению каббалистов, он является тюрьмой для духа. Это мнение ложно, а треугольник всего лишь служит местом материализации духа, ангела или демона. Его можно нарисовать мелом или краской на полу либо изготовить из фанеры. Неплохим вариантом будет печать треугольника на тканевой основе.

Треугольник должен быть равносторонним, со стороной не менее 2 футов (60 см). Многоразовый треугольник следует ровно закрасить черным, очертив края красной линией и вписав в нее идеальную окружность, также красную[1]. В Западной традиции вдоль сторон треугольника вписывают божественные имена и магические формулы.

Треугольник должен находиться на юг от круга, так чтобы одна из его вершин указывала именно на эту сторону света. Согласно другой методике – треугольник устанавливается на ту сторону света, откуда призывается дух. Одна из его вершин должна касаться круга. Но Алистер Кроули указывал, что треугольник должен находиться на расстоянии двух футов (60 см) от магического круга и быть обращенным в ту сторону света, откуда придет дух.

Согласно вышеупомянутой «Гоетии» Алистера Кроули, треугольник должен иметь такую цветовую схему:

[1] Э.А.Коэттинг. Дела Тьмы. Руководство по черной магии продвинутого уровня. М.: Клуб Касталия. 2017. С. 142

- Контуры – черные.
- Имя «Михаель» – черное на белом фоне.
- Три имени по сторонам треугольника – красные.
- Круг в центре – полностью темно-зеленый.

Создавать треугольник нужно так, чтобы потом на каждой его вершине легко устанавливался подсвечник со свечей. Диаметр круга в центре должен быть таким, чтобы туда могли поместиться черное зеркало, курильница или емкость с подношением.

Вызывая сущность в центр, можно одновременно установить и курильницу, создающую дым для проявления духа, и сосуд с кровью жертвы. Испарения крови увеличат возможность проявления духа и добавят ему сил.

Элементальные орудия

Атам – колдовской нож и символ силы. Соответствует стихии воздуха и масти Мечей в колоде Таро. Атам служит для работ Воздуха, направления магической атаки, призыва и изгнания энергий и сущностей. С его помощью принуждают к появлению или сотрудничеству и заклинают сущности.

Можно выделить два базовых вида ритуальных ножей:

Герметический кинжал воздуха – изготавливается из удобного кинжала, ножа или меча. Все кроме клинка обычно окрашивается в желтый и красный цвета. Следом поверх покрывается именами Бога и прочими каббалистическими формулами. Длина не играет особой роли, как и заточка. Его роль – сугубо ритуальная и церемониальная.

Нож с черной ручкой – стальной обоюдоострый нож с черной ручкой длинной клинка не менее 15 сантиметров. Лезвие обычно гравируется именами, формулами и т.д. Приобретается в день Марса, освящается ночью. Гравировка символами проводиться индивидуально, зависимо от направленности их работ.



Рисунок 41.
Герметический кинжал



Рисунок 42.
Атам с черной ручкой

Заточка обязательна, хотя бы минимально подходящая для применения. Украшения и инкрустация драгоценными и полудрагоценными камнями сугубо для красоты не рекомендуются. Но отличным выбором будет вставка семи планетарных камней, либо конкретного камня для одной задачи. Например, морион – для работы с мертвыми. Обоюдоострая заточка отлично подходит для клипотических работ, символизируя двойственность Таумиэль.

Второй вариант встречается в большинстве традиций с незначительными отклонениями и позволяет выполнять весь спектр работ, от «бытовой» (народной) магии до сложнейших операций и эвокаций.

Не стоит забывать о жертвенной функции ножа. Жертва может быть кровная (жертвенное животное) и бескровной (разрезание поднесенной богам пищи и т.д.).

Стоит сказать о магических мечах. Такой магический инструмент существует во многих традициях. Но в магических гримуарах меч упоминается не слишком часто. Это довольно дорогое орудие редко было доступно магу[1]. Например, в теургических

[1] Брат Марсий. Демонология: Наука и Искусство. – М.: ИП Красников Е.Н., 2020. С. 97.

текстах и гоетических практиках у эвокатора есть меч, которым маг принуждает духа к подчинению или втыкает в землю прямо перед собой во время работы и т.д. В современной магической практике функции меча во многом дублируют одновременно аналогичные функции атама, жезла, посоха. Создание такого предмета – достаточно дорогой и сложный процесс, ведь маг должен правильно подобрать нужные планетарные и стихийные энергии, материалы, камни и минералы, дерево и даже кожу для рукояти. Согласно системе Ордена Золотой Зари – магическая задача этой степени [Зелатора – прим. авт.] заключается в том, чтобы выковать из стали мощный магический меч и быть готовым с его помощью без малейших колебаний уничтожить слепые силы, преграждающие дорогу к цели, которую вы теперь видите перед собой[1].

Жезл – элементальное орудие общего назначения. Выражает власть адепта на микро– и макроуровнях. Его наличие обязательно при вызове ангелов и работы с ними.

Огненный жезл – сугубо стихийное орудие. Изготовляется из подходящего адепту дерева, гладким и полым. Внутрь рекомендуется помещать магнитный стрежень. Рекомендуемый жезл – длиной с локоть и диаметром около 2 см[2]. Окрашивается в огненно-алый цвет, а разделяющие полосы – в желтый. Может быть расписан божественными именами.

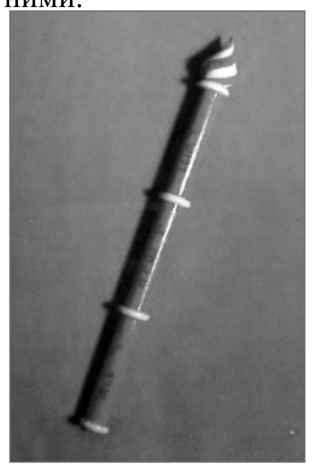


Рисунок 43.
Огненный жезл

Лотосовый жезл – магическое орудие общего назначения родом из системы ордена Золотой Зари. Верхний конец Лотосового жезла – белый, ниж-

[1] Израель Регарди. Каббала. Гранатовый Сад. Изд. 2-е. – М.: Энигма, 2017. С. 196.

[2] Поль Хасон. Искусство колдовства. 1994. ISBN 5-08-007595-3.

ний – черный. Между ними располагаются 12 цветных полос, соответствующих зодиакальным знакам в мужской цветовой шкале. На белом конце укрепляется цветок лотоса из 26 лепестков, расположенных тремя кольцами: внешнее – 8, среднее – 8, внутреннее – 10. Чашка цветка состоит из 4 долей, его сердцевина – оранжевая.

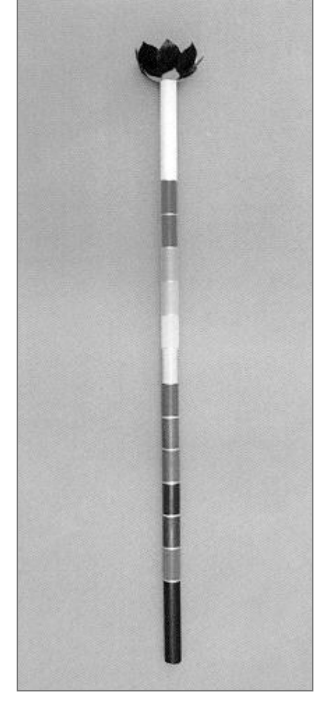


Рисунок 44.
Лотосовый жезл

Цветовой порядок:

1. Овен – красный.
2. Телец – красновато-оранжевый.
3. Близнецы – оранжевый.
4. Рак – янтарный.
5. Лев – лимонно-желтый.
6. Дева – желтовато-зеленый.
7. Весы – изумрудный.
8. Скорпион – зеленовато-голубой.
9. Стрелец – ярко-голубой.
10. Козерог – синий.
11. Водолей – фиолетовый.
12. Рыбы – малиновый.

Прямой и кривой жезл – используются в клипотической традиции. Изогнутый олицетворяет змеиную ипостась Лилит, а прямой соотносится с Самаэлем.

Кривой изготавливается из древесины «женского» дерева и освящается в ночь черной луны путем вибрации над ним клипотической формулы Лилит 11 раз. На нем следует вырезать «Нахаш Акалатон» на иврите. Его задача состоит в принятии и накоплении энергий, символизирует свернувшуюся кольцами змею.

Прямой жезл необходим для направления энергии. Изготавливается в ночь Меркурия, час Марса из древесины «мужско-

го» дерева. На нем выжигается или вырезается «Нахаш Бариах» на иврите. Освящение совершается путем вибрирования над ним клипотической формулы Сатаны 11 раз.

Во всех традициях жезлы разнятся по оформлению, но более-менее схожи по своим задачам. В различных книгах и записях жезлы изображаются как посохи и скипетры, как шесты и копья. Для 90% всех практик, в том числе эвокаций, хватит Огненного жезла, ибо он обозначает власть и соответствующую стихию.

Чаша – металлическая, керамическая или из прозрачного стекла. В случае металла, желателен чистый материал, а не сплав. Согласно герметической традиции, должна напоминать цветок крокуса с восемью лепестками. Эти лепестки следует окрасить в ярко-голубой цвет – не слишком блеклый, но и не слишком темный. Затем их следует окаймить ярко-оранжевым цветом, который надо подобрать очень тщательно – так, чтобы он в точности дополнял голубой, создавая эффект сверкающей скрижали. Оформить лепестки можно краской или цветной бумагой, наклеенной на стекло[1].

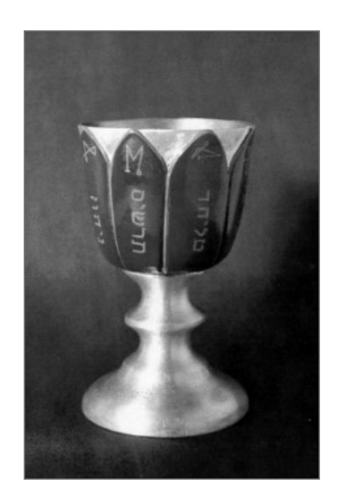


Рисунок 45.
Герметическая чаша

Так же может быть бронзовой, оловянной или серебряной. Должна быть полностью выполнена из этих металлов к тому же не иметь на себе никаких надписей. Разновидность металла и дизайн чаши влияют лишь на способность вмещать те энергии, которыми будет пропитана жидкость, используемая в ритуале[2]. Ритуальная цель чаши – вмещать ее в себя и сохранять ее энергетику.

[1] Пэт Залевски. Енохианская магия Ордена Золотой Зари. М: Торговый дом Велигор. 2019. С. 184.

[2] Э.А. Коэттинг Призывая Вечность. М.: Клуб Касталия. 2016. С. 70.



Рисунок 46.
Универсальная
металлическая чаша

В драконианской (клипотической) традиции чаша или кубок – это священный Грааль Дракона. Изготавливается из серебра либо покрывается серебром, так как связана с клипой Гамалиэль (Лилит) и является олицетворением женского начала.

Также чаша может быть использована для скраинга путем наполнения подходящей жидкостью. Далее нужно вглядываться в нее при свете Луны. Этим она частично дублирует функции зеркала для предсказаний.

Лучшим советом будет приобрести или изготовить чашу из керамики или бронзы. Хранить ее необходимо подальше от глаз или внутри алтаря.

Келим – сосуды, необходимые для усиления проявления вызываемого духа. Представляют из себя простые неглазированные керамические чаши, где печать вызываемого чертится внутри чаши при помощи стило, а различные формулы Воззвания и Имена силы, соотносящиеся с духом и усиливающие его, – снаружи[1]. Также можно чертить печать на любом водостойком материале и класть ее внутрь сосуда перед работой. В редких случаях в роли келим может выступать металлический котел.

После должной подготовки, сосуд помещают в центр вызываемой графемы (треугольника или 11-тиконечной звезды) и в ходе ритуала наполняют кровью закланных жертв и различными травами, чтобы усилить проявление вызываемого духа, заставив кровь отдать силу печати/сигилле.

[1] Templum Falcis Cruentis. Книга Ситра Ахра. Гримуар Драконов Другой Стороны. М.: Клуб Касталия. 2018. С. 169.

Пентакль – соответствует стихии земли. Изготовляется из деревянного диска диаметров 10–15 сантиметров либо целиком отличается из металла. Заготовка должна иметь ровную круглую форму, быть зашкуренной и иметь равную толщину по всей площади. Далее можно вырезать лишние детали либо начертить краской на диске пентаграмму либо гексаграмму. Если вы не придерживаетесь герметической системы, выберите приятные лично вам цвета. В противоположном случае пентакль окрашивается так:



Рисунок 47. Герметический пентакль

- Верхний сектор – желтый цвет – «воздушная часть земли».
- Правый – оливково-зеленый цвет – «земля».
- Левый – красно-коричневый – «земля».
- Нижний – черный – «земля земли». (sic)

Как и все остальные ритуальные предметы, пентакль должен быть освящен подобающим образом и храниться в надлежащем месте. Он служит для операций, имеющих природу стихии земли. Соответствует конечной букве Хе формулы Тетраграмматона и масти Пентаклей в колоде Таро.

Дополнительные инструменты:

Колокольчик – ритуальный инструмент, по-разному именуемый в различных традициях и выполняющий схожие функции, зависимо от самой традиции.

Обычно это колокольчик практически любого размера и формы с ручкой. Предпочтителен чистый металл, например, серебро или бронза. Как и другие ритуальные предметы, должен был очищен, освящен и заряжен. В практиках обычно хранится на правой стороне алтаря.

В большинстве ППР магических и религиозных традиций колокольчики выполняют защитную функцию, отгоняют «злых духов», очищают ритуальное пространство.

Например, колокольчик нужен при открытии храма или в начале призыва определенных энергий или сил. Зависимо от ситуации и традиции, в него звонят определенное количество раз с добавление ритуальных жестов, движений или без оных.

В ПЛР традициях и практиках колокольчик необходим для того же изгнания нежелательных влияний или энергий с последующим созданием очищенного ритуального пространства. Но здесь он манифестирует непреклонность антикосмических сил, создающих визжащую тишину в храме, тем самым встраивая их в процесс открытия храма для последующих магических действий.

Курильница/Жаровня – сугубо функциональная вещь для сжигания благовоний. Лучше всего иметь курильницу с длинной ручкой и крышкой. Туда помещаются угли, благовония, травы и т.д. При освящении – на нее наносят различные символы и печати. Так же желательно очищать курильницу от различных энергий после каждого использования.

Присутствует в большинстве религиозных и магических традиций с древних времен. Необходима практически во всех магических практиках, где есть воззвание, обращение или призыв определенных энергий, духов и т.д.

В контексте эвокаций курильница создает необходимый запах, совпадающий с аспектом нужных адепту энергий, тем самым призывая их. Во время эвокации она дает необходимое количество дыма для материализации существа, при этом благовоние облегчает его воплощение. Для этого туда часто добавляют кровь адепта или жертвы как сжигаемое подношение.

Жаровня используется в гоетических практиках с теургическим подходом как метод влияния на «непослушного» духа. Существует часть классического гоетического ритуала, согласно которому пластина металла с гравированным сигилом именем духа помещается в жаровню, что, по замыслу, должно заставить

духа явиться эвокатору и подчиниться ему, причиняя ему дикую боль. Все это сопровождается заклинаниями и молитвами.

Свечи – натуральные, восковые. Важна возможность подобрать цвет под конкретную операцию, природу духа и поручаемое ему задание. При этом черные свечи хорошо накапливают энергию.

Существует практика добавления в воск определенных трав и благовоний. Это применительно в свечной магии, ритуалах открытия врат и т.д.

Свечи могут очерчивать линию врат в нужный астральный план, а свеча на алтаре подпитывает мага силой огня и т.д. При работах с зеркальным коридором, она может быть маяком для мертвого духа.

Благовония – подбираются индивидуально для каждой эвокации или магической практики. Должны соответствовать вызываемым энергиям или планетарной природе существа.

Например, вы вызываете суккуба. У него венерианская природа. Значит благовоние – роза.

По такому же принципу подбираются травы. Вещества по типу органической крови тоже можно частично отнести к благовониям из-за своих испарений. Но они носят больше метафизический характер.

Благовония могут быть простыми, такими, как сандал, лаванда, драконова кровь, причем и в виде смесей из простых благовоний. Последние более характерны для жреческих и сложных практик, в том числе демонолатрических.

Для самого простого вызова, чтобы увидеть духа астральным зрением, обычно хватит одной палочки благовоний. Если вы хотите увидеть духа полностью, дыма должно быть *очень* много.

Облачение мага – как и у других магических атрибутов, его функция в усилении чувств мага и вызывании нужных сдвигов создания. В Западной Традиции мантия символизирует «тонкое» тело и носит определенный символический и ритуальный смысл, например, в теургических текстах указаны молитвы, произносимые при облачении перед эвокативной работой.

Адепт выбирает магическую одежду в соответствии со своей традицией, возможностями и личными предпочтениями. Чаще всего это мантии схожего кроя – в виде очертаний тау-креста черного или белого цвета.

В магических организациях одежда даровалась соискателю после посвящения, смысл которого в новом рождении и облачение в «новое сакральное тело», при этом он должен был создать ее сам или принять участии в изготовлении. У неофита – мантия не имеет дополнительных элементов, но с переходом на каждую новую степень может ими дополняться. Они отличаются у разных магических организаций и чаще всего символизируют достижения владельца.

§ 2. Ритуал очищения и освящения храма[1]

Базовый ритуал, совершаемый для открытия магического храма перед работой. Вместо кадила может быть использована курильница, либо зажжённая ароматическая палочка.

1. Встаньте на запал от алтаря, лицом на восток. Возьмите чашу с водой с Алтаря.
2. Идите на восток от Алтаря. Встаньте спиной к центру круга. В направлении стороны света чашей начертите равносторонний Крест, затем окропите водой три раза; сначала налево (левый угол воображаемого треугольника), затем направо (правый угол воображаемого треугольника), и, наконец, вниз – прямо, – чтобы таким образом сформировать вершину «треугольника воды».

2 1

Рисунок 48.
Равносторонний (Каббалистический) Крест

3. Идите на юг. Начертите другой равносторонний Крест, затем окропите водой три раза снова в направлении этой стороны света.

[1] Ритуал очищения и освящения храма. The Ritual Magic Manual by David Griffin https://www.thelema.ru/library/ritual-ochisheniya-i-osvyasheniya-hrama.

4. Идите на запад. Начертите другой равносторонний Крест и окропите водой три раза снова в направлении этой стороны света.
5. Идите на север. Начертите еще один равносторонний Крест и окропите водой три раза снова в направлении этой стороны света.
6. Идите на восток, чтобы завершить круг, начертите еще один равносторонний Крест, окропите водой три раза в направлении этой стороны света и скажите: «я очищаю Водой», затем идите на запад от Алтаря, и повернитесь лицом на восток. Поставьте чашу с водой, и возьмите кадило с ладаном.
7. Идите на восток от Алтаря. Встаньте спиной к центру круга. В направлении стороны света кадилом с ладаном начертите равносторонний крест, и взмахните кадилом три раза; сначала налево (левый угол воображаемого треугольника), затем направо (правый угол воображаемого треугольника), и, наконец, вверх – прямо, – чтобы таким образом сформировать вершину «треугольника огня».
8. Идите на юг. Начертите другой равносторонний Крест и взмахните кадилом три раза снова в направлении этой стороны света.
9. Идите на запад. Снова начертите другой равносторонний Крест и взмахните кадилом три раза снова в направлении этой стороны света.
10. Идите на север. Начертите другой равносторонний Крест и взмахните кадилом три раза снова в направлении этой стороны света.
11. Идите на восток, чтобы завершить круг, снова начертите равносторонний Крест, взмахните кадилом три раза в направлении стороны света и скажите: «я освящаю Огнем», затем идите на запад от Алтаря и снова встаньте лицом на восток.

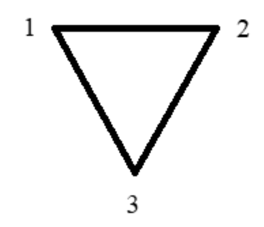


Рисунок 49.
Построение
Треугольника Воды

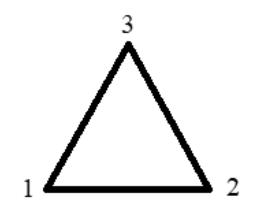
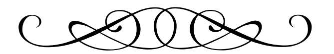


Рисунок 50.
Построение
Треугольника Огня

Глава 9. Астральные работы. Виденье



Навыки астральной работы и духовного Виденья критически важны в развитии мага и тем более часто применимы в демонологии. Например, в системе Золотой Зари маг должен освоить их, будучи в степени 1=10, ибо без этого развиваться дальше практически невозможно.

В контексте демонологии важность Виденья заключается в необходимости постоянно контактировать с духами инвокативно – через зеркало, либо эвокативно – через призыв в треугольник. Кроме того, работа с астральным планом является отличным методом познания и самопознания, поскольку человек взаимодействует в том числе и со своей психикой. А посещая различные астральные миры, можно получить необходимую оккультную информацию

Духовное (астральное) Виденье и астральный опыт одинаково требуют т.н. сдвига сознания практика («транса»), под которым понимается состояние сознания, позволяющее эти работы выполнять. Смещение сознания – наиболее известный метод стимуляции как видений, как и астральной проекции.[1] Для его достижения и маги, и жрецы совершали различные манипуляции, такие, как медитативные практики, ритмичная музыка и песнопения, действия, вызывающие резкий всплеск эмоций и чувств страха, гнева и т.д. Многие практики использовали и используют для этого наркотические вещества растительного происхождения. Эффекта добавляли определенные храмовые декорации, целиком направленные на погружение адепта в нужное состояние.

По мнению некоторых каббалистов, даже просто изучая Тору и другие священные тексты, человек должен находиться

[1] Аарон Лейтч. Астральное виденье и путешествие. https://b-oto.org/leitch-astral-vision/

в измененном состоянии сознания. Одним из способов его достижения являлся страх, на иврите «йера». Это утверждение спорно, а для практического демонолога губительно. В том же Ордене Золотой Зари считалось, что страх – есть поражение и предтеча поражения. Посему будь бесстрашен. Ибо в сердце труса нет места добродетели[1]. Из этого следует, что страх ни в коем случае не должен парализовать волю и тело мага или, что еще хуже, – вызвать панику либо ужас. Контроль страха обязателен в астральных и любых ритуальных работах. Алистер Кроули говорил: «Эмоции вполне возможно – и необходимо – не просто укротить, но и поставить себе на службу.[2]« Полезной эмоцией будет гнев, позволяющий легче управлять сущностями, находящимися в треугольнике. Но такой подход чуть менее применим практиком ПЛР, строящим отношения с призываемым более на договорных началах, хотя и не всегда.

Виденье является личным мистическим опытом, достаточно субъективным. Чтобы нивелировать субъективные впечатления и картины, построенные с помощью информации взятой из сознания адепта – необходимо знание символизма Западной Магической Традиции и работа с соответствующими таблицами из «Каббалы 777» Кроули или «The Complete Magician's Tables» Стивена Скиннера.

Практика астральной работы и Виденья в демонологии может применяться раздельно и единовременно. Например, такой метод работы с духами, ангелами или демонами описан у Константиноса. Для этого маг должен использовать диск с сигилом или таттву, соответствующую его природе, перенести свое сознание на ментальный план, где обитает данная сущность, а затем, провибрировав соответствующее Божественное Имя, призывать ее к себе. После этого, полностью восстановив контроль над своим физическим телом, переходите от мысленного повторения к шепоту. Каждым очередным повторением немно-

1 Израель Регарди. Полная система магии Золотой Зари. М.: Энигма. 2011. С. 214.
2 Алистер Кроули. Мистицизм и Магия. М.: Ганга. 2011. С. 122.

го повышайте тон голоса и начинайте медленного открывать глаза. Вы увидите, как вызванная сущность проявляется перед вами в дыму курильницы[1]. Это способ позволяет призвать духа более «мягко» в сравнении с обычной эвокацией в треугольник с помощью варварских имен.

§ 1. Виденье

Частая ошибка начинающих магов стоит в отрицании необходимости развития и применения духовного Виденья, предполагая, что нужно всего лишь еще несколько раз повторить заклинание вызова и дух обязательно явится, воплотив себя физически. То, что благовоний может быть недостаточно, выбран не корректный день и час операции – их обычно не волнует. Даже случайно вызвав нужный сдвиг сознания и увидев призванного духа, демона или ангела, он может списать это на вызванный психоз или шизофрению[2].

Ясновиденье – одно из планетарных качеств Луны, поэтому Старший Аркан Луна, отображающий связь с бессознательным, желаниями, страхами и прочим. Поэтому проработка данного планетарного аспекта поможет пробудить его и освоить.

Для того, чтобы частично или полностью увидеть духа в треугольнике или любом другом месте (например, на перекрестке или в лесу), маг должен быть достаточно тренированным и уметь «переключаться» на астральное зрение. Пребывать постоянно в «режиме наложения» духовного виденья на физическое не стоит, ибо со временем маг может перестать отличать реальные духовные и физические объекты от галлюцинаций.

Неплохим вариантом будет привлекать еще одного мага или прирожденного медиума. Плюс этого подхода в том, что такой медиум будет лучше видеть и слышать, чем даже тренирован-

1 Konstantinos. Summoning Spirits; The Art of Magical Evocation. Llewellyn Publications. 2002. P. 150.

2 Э.А. Коэттинг. Призывая вечность. М.: Клуб Касталия. 2016. С. 80.

ный маг, что позволит лучше зафиксировать вид вызванной сущности и диалог с ней.

В начале своей практики Виденья маг может испытывать чувство неправильности происходящего, страха и даже паники. Нередки мысли о собственной психической болезни. Чтобы нивелировать эти опасения можно держать рядом мага с уже развитым навыком или прирожденного медиума. Собственно, вы должны посмотреть на сущность, запомнить увиденное, после чего спросить то же самое у партнера. Это требует своего рода «скачка»; не прыжка веры, славы или доверия – требуется всего лишь отпустить и разрешить непроявленной действительности проявить себя для вас[1]. Это будет своего рода границей для практика, которую следует пересечь.

В дальнейшем навык Виденья необходимо в таких работах:

1. Духовное Виденье.

Применяется во время инвокаций и эвокаций, чтобы увидеть духа в зеркале, чаше с водой или треугольнике проявления (при вызове не до полного появления).

2. Астральные путешествия.

Суть астральной проекции – в отделении сознания от физического тела и проецировании своего астрального тела для дальнейших работ или посещения определенного мира, плана, эфира и т.д. Совершается во время медитации, сна или процесса засыпания. Дальнейшие действия полностью сознательны, в отличие от обычного сна, который человек не контролирует.

Отличие между астральным путешествием и Виденьем инвоцированной сущности в зеркало в том, что первое происходит в трехмерном пространстве, а второе – двумерно.

3. Путешествие в определенный астральный план, мир и т.д.

Совершается с целью посещения нужного астрального мира с помощью квадрата, сигиллы, шифра или путем самостоятель-

[1] Коэтting Е.А. В поисках Астрального Видения. Создание осознанного контакта – М: «Касталия», 2019. С.77.

ного поиска. Хорошим вариантом будет воспользоваться услугами духа-проводника. Такие миры обычно населены, обитатели имеют строгую иерархию и управителя. Кроме того, ранее изученная схема Древа Жизни и Смерти может выступать «картой» в самостоятельных поисках определенного мира.

***

Не важно, требуется увидеть духа в зеркале или в треугольнике проявления: если маг вызвал его правильно и «включил» Виденье – дух появится, и практик его увидит и услышит.

Согласно каббале, каждый дух, ангел, демон или любая другая сущность, проявляющаяся в материальном мире, облачается в некое особое одеяние «мальбуш», которое является той самой астральной или воплощенной физически формой, которую видит заклинатель. Вид и форма сущности зависит от ее имени, планетарной и стихийной природы и т.д. Невзирая на различные соответствия, образы для создания формы дух берет в том числе из разума самого мага. Это объясняет различные формы воплощения одних и тех же демонов в разных эпохах.

Вызвав духа, демона или ангела, маг сначала видит его в виде тумана, облака или сгустка энергии определенного цвета. Через некоторое время сознание подстроится, и то, что ранее было облаком белого цвета, превратится в полупрозрачную фигуру ангела. Но даже первоначальной формы хватит для общения и получения информации.

Лучше, если при подобной операции маг будет использовать особую разновидность видения – наполовину физическое, наполовину астральное. Если при обычном астральном видении глаза мага закрыты, то при астрально-физическом видении его глаза остаются открытыми[1].

Как уже было сказано ранее, навык Виденья также необходим для инвокаций, когда дух призывается в черное зеркало, и нуж-

[1] Брат Марсий. Демонология: Наука и Искусство. – М.: ИП Красников Е. Н., 2020. С. 137.

но увидеть его самого и картины, им показанные. Такие практики известны с древних времен и разобраны в следующей главе. Интересно, что еврейское слово «видение» (марэ) совпадает по написанию со словом «зеркало» (мара). Для освящения зеркала следует использовать предметы, относящиеся к его природе. Так, рекомендуется предварительно установить зеркало на несколько часов таким образом. Чтобы оно отражало прямые лучи полной луны. Затем зеркало следует поместить на алтарь, покрыть черной материей, окропить водой, окурить благовонным гальбаном (который соответствует Луне и операциям с духами), а затем призвать Божественное имя сефиры Йесод – Шаддаи Эль Хаи[1].

Для того чтобы освоить зеркало как магический инструмент – нужно тренироваться, установив его на расстоянии 30см от глаз оператора. Маг начинает с простого наблюдения за поверхностью, не пытаясь разглядеть что-то конкретное. Через некоторое время он заметит на поверхности изменения, например, вместо отраженного лица может появиться лицо или тело духа, причем оно будет объёмным. Также могут проявиться фигуры, объекты, знания и символы и т.д.

Для упрощения работы можно пользоваться дополнительными соответствиями, например, определенной стороной света, в соответствии с египетской системой «ветров». Для этого нужно точно знать, с какой стихией совпадает природа вызываемого духа. Ее можно узнать от него самого, из книг или из информации, полученной от других практиков.

Связь четырех стихий и сторон света, которая используется в вызовах следующая:

1. Восточные ветра легкие, поэтому Воздух находиться на востоке.
2. Южные ветра горячие и сухие, поэтому Огонь – на Юге.
3. Западные ветры влажные и сухие, поэтому Вода – на западе.
4. Северные ветра холодные и сухие, поэтому Земля – на севере.

[1] Брат Марсий. Демонология: Наука и Искусство. – М.: ИП Красников Е.Н., 2020. С. 58.

Таким образом, связи основаны на ветрах и древнеегипетской традиции. Однако когда используется астральное путешествие или «Духовное Зрение», можно применять традиционные зодиакальные связи:

- Воздух на западе.
- Вода на севере.
- Земля на юге.
- Огонь на востоке.

Общие правила таковы: чтобы вызывать духов, становитесь лицом, ориентируясь по ветру, потому что ветры принадлежат Земле. Однако, чтобы путешествовать в Духовных Виденьях, поворачивайтесь лицом, ориентируясь по Зодиаку[1].

Сдвиг сознания на практике происходит на момент окончания подготовки к эвокации или во время ритуальной части и чтения заклинаний. Сначала маг ощутит присутствие духа в храме, после чего он либо воплотит свое тело физически в дыму благовоний, либо проявится астрально, и с помощью Виденья его можно будет увидеть и начать работу.

§ 2. Общее понимание астрального плана

Астральный план – это план, в котором Энергия определяет Формы[2]. Мир образов, где прошедшие на физическом плане события, акты, явления, которые сильно повлияли на разумы и жизни людей, а также на сам план – отражаются на астральном плане в виде различных миров, структур, внешнего вида и природы обитателей. Крупные события вроде войн, массовых убийств, террористических актов, катастроф, но в том числе позитивных событий и проявлений чувств влияют на астральные структуры и могут вызвать рождение (возникновение) различ-

---

[1] Джеральд Швеллер, Бетти Швеллер. Практическое пособие по энохианской магии. М.: АСТ: Астрель, 2006. С. 57.

[2] Мёбес Григорий Оттонович. Курс энциклопедии оккультизма. Н. Новгород: А. Г. Москвичев, 2018. С. 13.

ных сущностей. Также там отображаются эгрегоры, созданные разумами и верой людей.

Практически в любом магическом учении существует концепция планов бытия, иногда именуемых космическими. Ее суть – в эманации божественного замысла сверху вниз (по аналогии с разворачиванием Древа Жизни), от Творца до уровня физического мира (Малкут). В данной таблице предлагается соответствие оккультных и каббалистических наименований планов, а бездна отделяет форму и ее отсутствие.

У астрального плана имеются различные по глубине слои (миры). Самый глубинный слой – мир первопринципов (слой архетипов – Бога, колдуна, матери и т.д.). Архетипы представляют собой отпечатки опыта предков в коллективном бессознательном, «осадок» этого опыта, склонный к самовоспроизведению (в сознании человека – в виде символа) и «подчинению» оператора (т.е. обладает зачаровывающей способностью)[1].

Астральный план можно разделить на внутренние и внешние планы, которые (это важно отчётливо понимать) являются аналогичными, но не идентичными друг другу[2].

Внешние планы – это те самые астральные миры/планы, куда адепт может попасть с помощью проекции, воспользовавшись квадратами, печатями или любым другим удобным ему способом.

Внутренние планы – созданные «внутри себя», а также работа человека со своим подсознанием, психикой, чакрами и т.д. К ним можно отнести «личный астральный храм» – созданное адептом место для медитаций и различных магических работ.

Работа и на внешних и на внутренних планах в дальнейшем вызывает изменения в физическом мире, кроме случаев, когда взаимодействие мага с неким астральным мира направленно всего лишь на общение с его обитателями.

---

1 Ежеквартальный альманах Ордена Хранителей Смерти «Necromancer». Книга IV. С. 149.

2 Кысь А.Н. Внутренняя трансформация мага и работа с тонкими планами. М.: Издательство «Стигмарион». 2017. С. 17.

Фактически астральный план является промежуточным, а крайние – ментальный и физический, из-за чего он смежен с другими. Ментальный план – мир идей или первичных принципов. В некоторых источниках дополнительно выделяют эфирный план. Это мир призраков, четырёхмерное пространство, а еще мир форм, готовых к воплощению. Именно на этом уровне идут энергоинформационные процессы, наиболее ощутимые для человека[1]. Фактически – это «верхние слои» физического плана.

Семь космических планов		
№	**Оккультная система**	**Каббалистическая система**
1	Божественная	Три плана божественного бесформенного мира
2	Высшая духовная	
3	Низшая духовная	
Великая Внешняя Бездна		
4	Высшая ментальная	Ментальный
5	Низшая ментальная	
6	Астральная	Астральный
7	Физическая	Физический

Рисунок 51. Семь космических планов

Важно понимать, что строгих границ между планами не существует. Она скорее проходит по способностям человека, который может или не может их воспринимать. А сами планы легко пересекаются между собой.

При посещении различных астральных миров стоит опасаться обитателей как астрала в целом, так и самих миров. Существа могут пытаться обмануть мага, завести в ловушку или банально напасть. Их внешний обычно отражает их суть, природу и намерения, то есть ангельские, демонические, эгрегориальные и любые другие сущности будут иметь атрибуты, соответствующие им.

[1] Кысь А.Н. Введение в магию. М.: Издательство «Стигмарион». 2014. С. 81-82.

§ 3. Техника астральной работы

Для совершения астрального путешествия в нужный мир/план необходимо занять удобное положение и расслабиться, после чего остановить внутренний диалог и максимально дистанцироваться от ощущений физического тела. После чего практик погрузиться в определенный транс и ощутит, что готов «выйти из тела[1]», то есть совершить астральную проекцию.

Выход удобнее всего начинать с ног и рук, а визуализация его выглядит так, будто маг отделяет полупрозрачную копию, которую важно ощущать как физический аналог. Она может быть произвольной формы, причем у большинства магов после длительной практики форма может иметь ангельские, демонические или хтонические атрибуты. После создания копии нужно поместить туда свое сознание.

После совершения проекции следует настроиться на конкретный мир/план с помощью вышеупомянутых квадратов, сигилл или духа-проводника, для чего визуализировать на астрале нужный символ или дать команду проводнику.

Свою астральную работу лучше всего начать с создания собственного астрального храма. Для чего, войдя в смещенное состояние сознания, спроецировать свое астральное тело и визуализировать необходимое помещение, проработав его до мелочей, например, создать необходимое убранство и предметы. В дальнейшем его можно создать на самом астральном плане, запечатав, то есть закрыв туда доступ любым сущностям без разрешения практика. При желании можно даже создать сигил для своего храма. Далее там можно совершать собственные ритуалы.

Примерный план астрального путешествия:

- Выбор места-цели путешествия.

Маг выбирает конкретный астральный план, мир, энохианский эфир и т.д. Желательно иметь квадрат, сигиллу, печать или цифровой шифр мира.

[1] Название практики, изложенной в конце текущей главы.

- Выбор цели.

Астральное путешествие это такая же магическая работа, как и ритуал, поэтому всегда нужно иметь конкретную цель. Чаще всего это общение с определенными сущностями, богами, ангелами, демонами, получение информации и т.д.

- Время проведения.

Лучше всего выбирать время суток, когда магу удобнее всего работать кроме случаев, в которых есть привязка к времени суток.

- Место проведения.

Пространство личного храма, в котором маг сможет занять наиболее удобную позу и полностью сосредоточиться на практике.

- Определение необходимых соответствий согласно справочникам церемониальной магии.

Знание соответствующего посвящаемому миру символизма помогает не заблудиться и отличить истину от иллюзий и вымысла. К ним можно отнести: имена управителя и сущностей в его подчинении, природа мира (мир мертвых, ангельский мир и т.д.), планетарные и стихийные качества мира и обитающих там духов, и т.д.

- Принятие удобного положения и физическая подготовка к опыту.

Включает все возможное для уменьшения ощущения физического тела адепта. Отлично подойдут практики из йоги. Так же желательно уединиться в своем храме или любом удобном помещении.

- Подготовка разума и открытие Виденья.
- Настройка на нужный мир через квадрат, сигиллу или проводника.
- Произнесение мантры, воззвания, заклинания и т.д., соответствующих конкретному миру.

Если конкретное заклинание или воззвание отсутствует – необходимо настроиться собственными методами или воспользоваться предварительно призванным духом-проводником.

- Проекция светового тела для дальнейших работ.
- Осознание происходящего и дальнейшее взаимодействие с мирами и их обитателями.

Важно чтобы практик не отвлекался на раздражители на физическом плане, соблюдал технику безопасности, помнил о символизме и возможной агрессии обитателей и т.д.

- Возвращение на физический план.

Требует Воли практика или направленного сопровождающему проводнику желания. После опыта, как и после эвокации, желательно записать все впечатления, символы и другую информацию.

Для облегчения возвращения на физический план можно применять различные «маяки». Для этого подойдет заряженная лично магом большая свеча. Она может включать в себя определенные травы, зарядку личной энергетикой. Такая свеча изготовляется либо заряжается с программой «маяка», для того чтобы пламя было видно на астрале и по нему можно было найти путь назад, даже если маг заблудился.

***

Использование духа проводника почти всегда оправдано и удобно. Для этого нужно иметь наработанную связь с конкретным духом, владеть навыками эвокации или инвокации и знать, какую жертву он обычно просит за помощь. Приведу в пример двух таких духов, первый – из Гримуара Царств Пламени, второй – из личного опыта.

Фротасх *(Frotasch)* – Дух-Проводник. Он появляется как нечто, явственно проявляющееся на физическом плане в тонкой и полупрозрачной форме. Если его спросят об этом, он объяснит, что это позволяет ему быстрее отбросить свою материали-

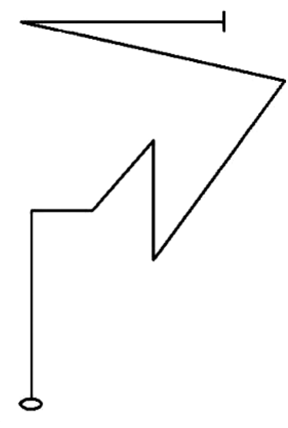


Рисунок 52.
Сигилл Фротасха

зацию и вернуться на астральный план. Фротасх ведёт мага через завесы и порталы астрального плана, обучая секретам обретения власти над ними. Со временем, по указанию духа, чародей научится даже проходить над каузальными планами в сферы богов[1]. Чтобы его вызвать понадобиться благовоние лотос, например, в виде ароматических палочек или смолы. Плата, которую он обычно берет за помощь – белый хлеб.

Врехус (Vrehus) – Дух-Проводник, с планетарным аспектом Сатурна. Вызывается с Севера, является в виде существа из дерева и кости с головой в виде черепа собаки и когтями. По своей природе это лесной дух, перешедший в услужение к управителю клипы Самаэль – Адрамелеку. Этот дух аналогично может водить по астральным мирам и помогать заклинателю, но он слабее предыдущего.

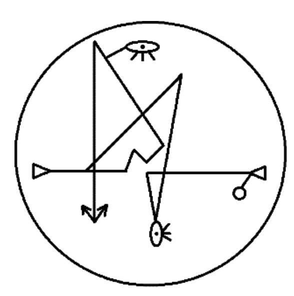


Рисунок 53.
Сигилл Врехуса

Он берет плату благовониями Сатурна, кроме того, если нужно постоянно и много работать – для него можно создать алтарь в лесу, под которым закопать кости животного.

Работа с такими духами очень удобна, но маг все равно должен научиться самостоятельно совершать путешествия в нужные миры.

***

Использование квадратов, сигилов, шифров и любых других инструментов для посещения астральных миров по своей сути практически не отличается от аналогичных работ, направленных на эвокацию или открытие врат.

Символ чертится на девственной бумаге или соответствующем материале, после чего активируется обычным для сигилов

1 Э.А. Коэттинг. Царства Пламени. Гримуар эвокации и магии. М.: Клуб Касталия. 2018. С. 262.

образом. После этого маг начинает медитировать на символ, вглядываясь в него. При работе с квадратом или сигиллой он должен «поплыть», после чего маг может увидеть образы конкретного плана как видения. Далее можно переходить непосредственно к проекции.

Работа с мирами требует уважения, невзирая на степень или любой другой ранг мага или его покровителей. Будучи на месте не стоит проявлять агрессию или пытаться что-то забрать без разрешения управителя. Кроме того, не стоит принимать там пищу (особенно это касается миров мертвых и аналогов), заключать договора или пари. Важно помнить – управители имеют практически неограниченную власть в рамках своих владений, и уж тем более могут нанести вред посетителю.

Практически любой нанесенный световому телу вред чуть позже отразится на физическом теле. В худшем случае могут ощущаться боли в области «поврежденных» органов, или даже наступит смерть в виде инсульта/инфаркта в течение небольшого времени.

Особенно это касается возможных договорных или случайных поединков с различными сущностями. Столкновение может произойти между двумя магами или магом и сущностью. Здесь обычно сильнее тот, кто у больше астральная сила (активность + восприимчивость). При равных астральных способностях перевес будет иметь сторона, имеющая более твердую точку опоры в третьем (физическом) плане. Так же сильнее будет тот, у кого сильнее нервная система в физическом теле, больше жизненной силы в крови и тот, у кого органы в лучшем состоянии[1].

[1] Джеральд Швеллер, Бетти Швеллер. Практическое пособие по энохианской магии. М.: АСТ: Астрель, 2006. С.74.

§ 3. Практическая часть

Данные практики и ритуалы необходимы для совершения астральной проекции и развития нужных навыков и Виденья.

Практика развития виденья и осознанных снов

Следует создать магический круг, сесть в нем лицом на запад, поставив перед собой чашу с водой. Далее зажечь любое лунное благовоние и начертить перед собой призывающую пентаграмму Воздуха.

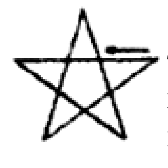


Рисунок 54. Призывающая пентаграмма Воздуха

Практик должен закрыть глаза, остановить внутренний диалог, визуализировать и открыть третий глаз, после чего постараться увидеть комнату вокруг. В начале работы будут ошибки восприятия, возможны галлюцинации, повышение давления, боль в голове и т.д.

После упражнения следует закрыть третий глаз и успокоить свое сознание и шестое чувство.

Эту практику желательно совершать с периодичностью раз в несколько дней, постепенно увеличивая продолжительность.

Развитие навыков астральных путешествий

Данная практика необходима для развития навыков и способностей адепта к астральным работам.

На полу чертится круг, в нем еще один круг. Между ними на иврите от верха по часовой стрелке пишутся имена: Яхве, Цеваот, Молох, Сатана. Количество свечей выбирается по желанию и для комфорта оператора.

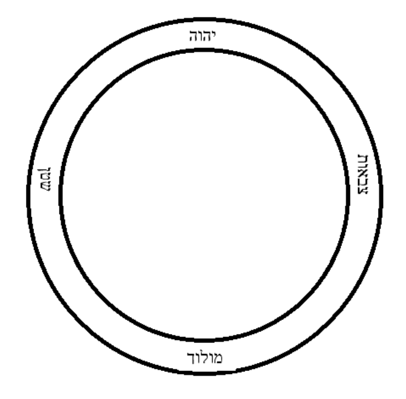


Рисунок 55. Необходимый пантакль

За 6 часов до совершения астральной проекции желательно не есть и не пить, для чего необходимо сесть в центр круга, приняв максимально удобное положение. После чего нужно провибрировать вписанные имена и настроиться на энергии сначала первой, потом второй пары имен и удобным способом призвать духа Фротасха. Далее с его помощью можно совершить нужную астральную работу.

Жертва духу: белый хлеб и благовоние лотос. Хлеб нужно поставить на некоторое время в восточном углу дома, после чего порезав, вынести на улицу.

Ритуал открытия и развития Видения

Данный ритуал позволяет открывать, развивать и оттачивать Видение. Его желательно совершать перед сном, после чего лечь спать. Для этого необходимо начертить данный пентакль и сесть лицом на восток. В трех пентаграммах устанавливается по одной белой свече. Во внутреннем пространстве гексаграммы зажигается по одной белой и черной свече.

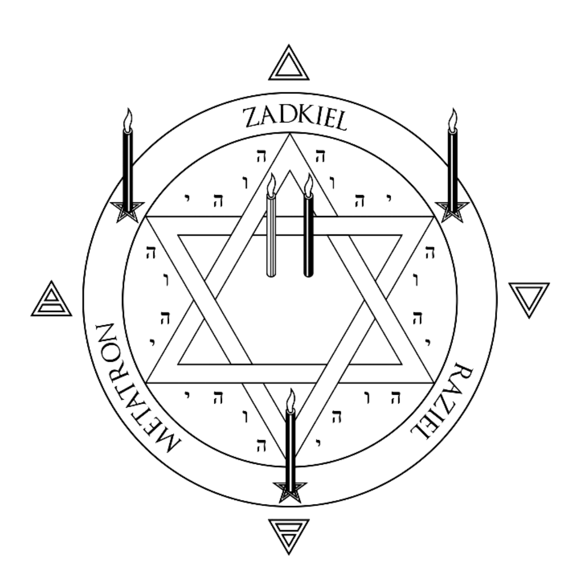


Рисунок 56. Необходимый пантакль

Во внешнем круге вписываются имена сефиротических архангелов Кетер, Бины и Хокмы (Задкиель, Разиель, Метатрон). По внешнему краю гексаграммы – имя YHVH на иврите.

Далее вибрируются имена архангелов, после чего нужно совершить погружение в себя с одновременно визуализацией как собирается энергия в руках и области третьего глаза. После этого важно ощутить, как эфирное тело разрывает физическое и во лбу сквозь кожу прорезается третий глаз.

Следует визуализировать, как маг видит Свет и Тьму, много миров духов, разные планы и их наложение на физический мир, при этом пытаясь услышать крики и смех духов, демонов и ангелов, населяющих их. Поначалу это будет обычная визуализация фантазий оператора, но со временем он сможет посещать различные миры и планы.

Злоупотребление данной практикой при недостаточной тренированности разума, воли и защиты может привести к возможным проблемам.

Техника выхода из физического тела

Для выхода из тела необходимо удобно лечь, расслабиться и сосредоточиться на ударах своего сердца. Успокоившись, понемногу замедлять дыхание, думая о своем световом теле и намерениях, после чего максимально сосредоточиться на сознании и попытаться почувствовать пальцы на астральной руке.

Через несколько минут нужно их ощущать полностью как реальные, но не двигать рукой. Удобнее всего начинать от пальцев ног, закончив с ними – совершить аналогичное со всеми частями тела, вплоть до головы.

Начинающим сложнее всего увидеть само астральное тело. Видеть его нужно таким, каково оно есть на самом деле. Поначалу оно будет полностью копировать физическое, но со временем может быть изменено по вкусу оператора.

Нельзя оставаться в таком состоянии слишком долго из-за возможной опасности для здоровья, поэтому время астральной

проекции должно соответствовать опыту и навыкам оператора. При возвращении в тело может возникнуть легкая тошнота и головокружение.

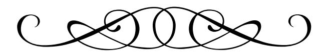
Изменение формы своего астрального тела

Актуально в начале общей астральной практики, для чего необходимо совершить выход из физического тела, после чего в буквальном смысле начать менять облик астрального тела, формируя его по своему вкусу.

Обязательно должен быть изменен каждый «квадратный сантиметр» поверхности, то есть изменение, например, волос должно совершаться не комплексно, а по волоску.

Поначалу не стоит пытаться воплотить новый астральный облик полностью, так как это вызовет проблемы и возможное разочарование.

Глава 10. Практика инвокаций и мантические системы



§ 1. Общее понимание инвокаций и эвокации как метода

Рассматривая инвокации и эвокации с теоретической и практической сторон, важно понимать, что эти два достаточно схожих вида ритуальной работы претерпели мало изменений с древних времен. Конечно, сильно изменилось оформление, но суть ритуальной работы современного мага мало чем отличается от мага третьего тысячелетия до нашей эры.

Фактически, эти два вида ритуальной работы – основные методы демонологии, причем они всегда являлись неотделимым элементом магии наравне с т.н. «деревенской магией», то есть сравнительно простыми практиками, направленными на решение бытовых вопросов общины и отдельного индивидуума.

С дальнейшим развитием общества и переходом к монотеизму магия разделилась на «высшую» и «народную». Согласно одному из определений, «высшая» была направлена на божественную Теургию, академические изыскания и т.д. Здесь эвокация выделилась в полноценный метод, направленный на решение широкого спектра задач, например, получение определенной информации от демона.

В противовес «деревенским» практикам, «церемониальная магия» имеет более высокий порог вхождения, подразумевающий глубокое понимание религиозных и магических символов и концепций. Хотя деревенский ритуал призыва духов на перекрестке во многом схож с гоэтической эвокацией, если ее упростить чуть ли не до пары шагов.

Инвокативный метод получил отражение в широко распространившихся спиритизме, различных гаданиях, вызовах духов с помощью зеркал и хрустальных шаров. Спиритизм вернул в массы интерес к общению с мертвыми и некромантии.

Инвокация духа в тело мага или подготовленного человека как высочайшее по своей сложности искусство известна с древних времен, но в христианскую эпоху практиковалась в основном в закрытых «темных» культах, где дух помещался в добровольца. Сейчас эта практика достаточно популярна из-за своей результативности и жажды новых ощущений. Само собой, продолжает совершаться в различных демонолатрических культах и «темных» магических организациях.

Инвокация – это призыв духа в предмет, животное или человека для получения информации или любых других целей. Чаще всего совершается в зеркало, хрустальный шар, непосредственно в тело медиума. Мантические системы здесь являются незаменимым инструментом в общении с духами и развитием магических навыков.

Фактически нельзя разделять инвокации и эвокации как методы призывания духов, ангелов или демонов. Невзирая на разную методику, это две стороны одной медали, направленные на призыв и общение с определенной сущностью.

В обучении практической демонологии лучшим будет начать с инвокаций, ибо данный метод позволяет плавно переходить от более простого к сложному, наработав практику и опыт для дальнейшей работы.

Это сугубо практический метод, ритуальная часть которого не может иметь строго регламентированного порядка, ибо во многом зависит от субъективных ощущений адепта. Конечно, ритуальная часть имеет классический порядок, но индивидуальная подготовка и сам процесс помещения духа очень субъективны, так как на них сильно влияют личные физические и психические особенности практика, то есть т.н. «мистический опыт».

Мистический опыт – субъективный опыт контакта человека с оккультными феноменами в процессе различных ритуальных и энергетических практик.

Ритуальная эвокация менее зависима от субъективного мистического опыта и позволяет использовать или создать самому пошаговую систему, направленную на результат, полученный кем-то ранее. Здесь дух вызывается в треугольник, общается с магом прямо либо через медиума, но даже в последнем случае маг выступает «переводчиком», но не сосудом для сущности.

Обучение искусству инвокации и эвокации продуктивнее всего совершать в таком порядке:

- Обучение инвокации с помощью карт Таро либо аналогичной мантической системы.
- Обучение инвокации через черное Зеркало или Зеркальный коридор.
- Обучение инвокации в тело мага или его помощника.
- Теоретическое и практическое овладение традиционной эвокацией[1].
- Теоретическое и практическое овладение темномагической эвокацией (если Вы практик Пути Левой Руки).
- Переход к постоянной практике адаптивной эвокации как основного метода в постоянной работе демонолога.

Во всех перечисленных видах работы понадобятся полученные из первых девяти глав теоретические познания и практические ритуальные навыки. Эта информация не носит исчерпывающий характер, но всего лишь дает сжатую фундаментальную базу для начала практический работы и понимания системы Западной Магической Традиции.

[1] См. главу 11.

§ 2. Принципы совершения инвокаций и эвокаций

Для успешной ритуальной работы адепт должен понять и освоить основные принципы, на которых она будет строиться.

1. Духи, демоны и ангелы существуют.

Они существуют независимо от субъективного мнения и в большинстве случаев хотят взаимодействовать с человеком, из чего обе стороны могут извлекать выгоду.

2. Маг должен твердо понимать и осознавать, что дух придет.

Это не вопрос религиозной веры, но знания и понимания к чему приведет корректно или некорректно сделанная работа. Эвокация или инвокация совершается не чтобы посмотреть, «сработает ли», но для получения определенного результата с должным настроем.

3. Человек нужен духу больше чем дух человеку.

В наше время человек может выжить и полноценно прожить без религии и магии. Многие духи, особенно мелкие вынуждены по-разному взаимодействовать с людьми для продолжения своего существования. Например, выполняя поручение мага – дух получает некую питающую его плату.

4. Сложнее не всегда значит результативнее.

Начинающий практик предполагает, что дух явится быстрее и «лучше» после часового чтения заклинания из гримуара, чем после тройного прочтения заклинания, созданного самостоятельно.

Эстетические и сложные ритуалы классической Западной Традиции выстроены так, а не иначе для лучшей настройки сознания оператора на работу и пробуждение Виденья. Они вызывают нужный в работе сдвиг сознания, но дух является в основном благодаря магической Воле адепта. Конечно, есть духи, которые требуют определенного оформления Храма или подношений, но они все равно явятся после произношения заклинания, хотя могут проявить упорство в своем нежелании общаться.

5. Если маг сделал все верно и соблюдены базовые правила работы – дух явится. Если задание поручено в правильной и точной форме и оговорена конкретная плата – дух его выполнит.
6. Совершение такой работы требует соблюдения правил техники безопасности, если маг хочет жить долго в добром физическом и психическом здравии.

§ 3. Техника безопасности

Ее соблюдение соотноситься с допустимым риском и планируемым конечным результатом, так как маг в своей работе рискует своей жизнью, физическим и психическим здоровьем.

В теургических практиках эвокацию предваряют пост и молитвы, что направлено на подготовку сознания и защиту мага. Инвокативные работы с зеркалом совершались таким образом, чтобы оператор всегда мог накинуть покрывало.

В контексте ТБ следует разделять жреческие и магические операции. Где эвокация – всегда магическая работа, где адепт сам открывает врата или призывает демона в треугольник. Инвокация – магическая, кроме культовых операций, где полагаются «на волю богов». Второе более характерно для различных демонолатрических культов, где дух впускается в тело медиума практически без ограничений, что воспринимается как благо и «благословение богов» независимо от исхода.

***

Правила техники безопасности, направленные на сохранение жизни, здоровья и рассудка адепта во время практики эвокации/инвокации:

1. Владение всей возможной информацией о вызываемом.

Базовый список основных и дополнительных характеристик перечислен в главе 1.

2. Полное понимание этапов и механики совершаемого ритуала.

То есть, почему и зачем тот или иной составной элемент практики находится конкретно здесь, и как это должно работать вместе.

3. Магическая Воля и проявление должного почтения к вызываемому.

Без необходимого выражения Воли эвокация не состоится. Множество духов, ангелов или демонов зациклены на уважении к себе и требуют его в различных проявлениях и т.д.

4. Защита.

Подразумевает личную защиту, защитные ламены, наличие ангела/демона-покровителя и т.д., например, в теургических практиках маг всегда носил на шее Великую Гексаграмму Соломона, что восходит к одежде иудейских первосвященников.

5. Общение с духом, ангелом или демоном – это торговля и политика.

Всегда есть его интерес и ваш интерес. Здесь не стоит вопрос доверия, а сущность никогда не будет помогать магу без личной выгоды.

6. Нельзя покидать круг во время эвокации.

Магический круг дает определенную защиту и систему энергетической подпитки оператора. В случае, когда надо подсыпать благовония в курильницу – используется дополнительное приспособление.

7. Нельзя терять контроль над процессом инвокации в зеркало, коридор или хрустальный шар.

Любые увиденные картины или образы могут быть ложью или иллюзией. Нужно уметь отличить правду от лжи.

8. Нежелательно проводить инвокацию в собственное тело без помощника.

Такая работа может повлечь спазмы, тошноту, судороги и т.д., поэтому помощник должен следить за состоянием медиума и фиксировать полученную информацию, менять свечи и добавлять благовония.

9. Не желательно употреблять крепкой алкоголь и синтетические наркотики во время ритуальной работы.

Они вызывают потерю контроля над собственными действиями и адекватного ощущения места и времени.

10. Сдержанность и холоднокровие.

Отсутствие у мага бурной эмоциональной реакции на оскорбления, жуткие астральные формы и другие картины, созданные духом чтобы испугать мага или спровоцировать на конкретные действия.

11. Отсутствие паники.

Даже когда непонятно, что происходит, и кажется, что все пропало, нужно помнить, какие действия следует предпринять в этот момент и как максимально быстро и без последствий закончить работу.

12. Мудрость в заключении договоров и использовании собственной крови.

Пожертвовав свою кровь, легко заключить очень невыгодный договор без своего ведома, получить подселение либо постоянный канал от сильного существа.

13. Правильный выбор места для эвокаций или инвокаций.

Нежелательно совершать их, а также открывать Врата в местах, где постоянно живут люди. После работы необходимо полностью очистить помещение.

14. Медицинские противопоказания.

Нежелательно совершать эвокацию в состоянии тяжелой депрессии и при наличии психиатрических заболеваний (диагнозы группы F20 и т.д.) Кроме того, проведение эвокации/инвокации увеличивает нагрузку на сердце и сосуды.

§ 4. Мантические системы

Мантика (от греч. mantike – искусство прорицания) – исторически распространенные магические методики для прорицания будущего, воли богов и т.д. В современной Западной Магической Традиции и Нью-Эйдж течениях существует понятие скраинг, в целом аналогичное понятию мантика.

Скраинг – собирательное название техник предсказания будущего, основанных на пристальном вглядывании в отражающую поверхность. Среди таких техник можно выделить гадания по движениям воды в водоёмах и ёмкостях (пегомантия), по образам в зеркалах (катоптромантия), посредством магического кристалла (кристалломантия).

Различные способы предсказания системно оформились во времена античности. Видов было огромное количество, часть из которых со временем выделились в отдельные оккультные науки, такие как хиромантия, астрология и другие. Обособленно стоит некромантия, что в прямом переводе – «предсказание с помощью мертвых» – сейчас является отдельной ветвью оккультизма, во многом схожей с демонологией.

Не стоит забывать геомантию, которая позволяла при помощи жребия вынести суждение по любому вопросу, о чем бы то ни было; точнее же говоря, это искусство обращения с особыми точками, из которых выводят особые фигуры посредством умозаключений и правил равенства и неравенства, сходства и несходства[1]. Также она пересекается с Ицзин, китайской Книгой Перемен.

Некоторые мантические системы существуют в виде различных карточных оракулов, но они отличаются в работе от обычных игральных карт, Таро, рун.

Рассмотрим общеизвестные мантические системы, используемые человечеством в предсказаниях и общении с духами.

---

[1] Генрих Корнелий Агриппа. О геомантии. Завещание Соломона: гримуары западной магической традиции. – М.: Издательство «Ганга» 2015. С.305

***

Доска Уиджи – деревянная доска для спиритических сеансов с духами мертвых, с нанесёнными на неё буквами алфавита, цифрами от 0 до 9, словами «да», «нет», «прощай» и со специальной планшеткой-указателем.

Данный способ общения с духами стал известен в XIX веке и на Западе продолжает быть популярным и сейчас. Для начала работы она устанавливается на стол, вызывается дух, после чего все участники кладут руки на указатель, который должен направлять дух для общения.

Работа с доской требует зажжённую свечу, но обходиться без благовоний. По традиции всегда приоткрывалось окно, что с магической точки зрения мало влияло на призыв духа, но могло отвлекать практикующих, вызывать сквозняки и прочее.

Дух должен двигать указатель с помощью рук практикующих и давать ответы на задаваемые вопросы. Вопрос задает один человек из группы, остальные фактически выступают поддержкой и энергетической подпиткой для вопрошающего и вызванного духа. Ответ приходит по одной букве и склады-

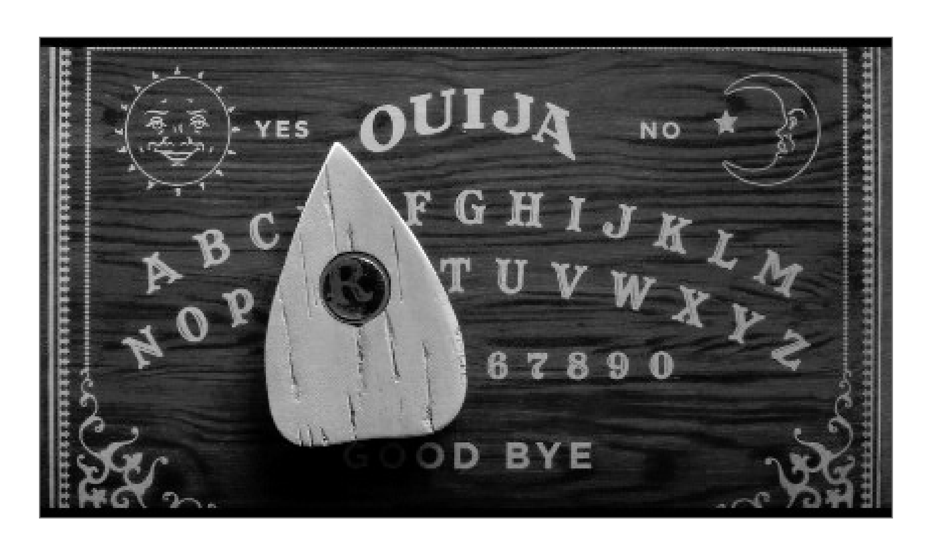


Рисунок 57. Доска Уиджи

вается в слова. После выполнения задачи – духа благодарят и отпускают.

Явный минус этой системы – работа в группе, где один человек может специально или непреднамеренно испортить всю работу. Кроме того, общение протекает очень медленно в сравнении с другими мантическими системами.

***

Автоматическое письмо или психография так же, как и Доска Уиджи, возникло в XIX веке на волне популярности спиритизма – как еще один способ общения с мертвыми. Психографию разделяют на прямую и косвенную. Косвенная – Доска Уиджи, прямая – автоматическое письмо.

Это достаточно простой способ общения с духом, где человек берет в руки ручку, ставит ее пишущим концом на бумагу и настраивается на конкретный дух путем вибрирования имени и призыва его в себя для общения. Причем автоматическое письмо уже требует от человека навыка погружения в транс.

***

Маятник – подвешенный на веревочке гвоздь, пуговица или предмет любой формы из магнетической руды. Наравне с рамкой использовался в гаданиях, поиске, инвокациях и т.д.

Маятник – достаточно простой способ предсказаний, отлично подходящий для работы с духами. Для получения ответов сущность должна раскачивать маятник влево-вправо (ответ «нет») или вперед-назад (ответ «да»).

Маятник можно использовать в практиках, связанных с планетарными и другими магическими квадратами. Он указывает на порядок букв в имени сущности, чей сигил можно построить таким способом.

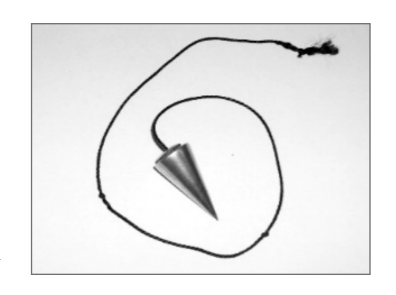


Рисунок 58. Маятник

Маятник отлично подходит начинающему, так как имеет практически нулевой порог входа, не требует изучения сложного символизма и позволяет сразу получить ответы на вопросы.

***

Оракулы – карточные колоды с произвольным количеством карт и вариативным символизмом. Они могут быть похожи на Таро, не похожи на Таро или не похожи ни на что ранее увиденное. Оракулы включают очень разное количество карт и местами странный символизм, более рассчитанный на ассоциативное мышление вопрошающего, чем на длительное изучение сложных теоретических выкладок.

К карточным оракулам относят обычные игральные карты (цыганские), колоду Ленорман и даже кажущиеся странными «Таро Дзен», «Таро Фей» и т.п. При этом Оракул Ленорман используется столетиями, вполне конкурирует с Таро, но одновременно существует огромное количество «мусорных» колод, созданных для продажи новичкам, коллекционерам или фанатам какой-то конкретной стилистики или фан-сервиса.

Лучшим выбором для начинающего будет работа с системой Таро в виде одной определенной колоды, не переходя на другие. Оракулы, за вычетом, пожалуй, обычных игральных карт, лучше изучать после.

***

Карты Таро известны в Европе с XV века, где использовались для карточной игры, с XVII века используются в гаданиях. Колода состоит из 78 карт (Арканов), из них 22 – старшие и 56 – младшие. Данная система отличается от оракулов четкой структурой и строго определенным символизмом.

Работа с Таро, как и с любой карточной мантической системой, строится на понимании, что карты – это образы, а образы – это язык души[1]. То есть человек осваивает символьную

[1] Хайо Банцхаф. Таро: ключевые понятия (учебник и расклады) М.: «КСП+», 2003. С. 22.

систему, далее задает вопросы и получает ответы через понимание символов на подсознании. Важно правильно сформулировать вопрос, в гадании – конкретно по ситуации, во время инвокативного общения с духом – доступно и логично.

Таро – полноценная и самостоятельная мантическая и магическая система, впитавшая в себя элементы из египетских религиозных культов, герметической философии и еврейского мистицизма.

Все три источника имеют прямую взаимосвязь, где египетский бог Тот уподобился Гермесу и начал «очеловечиваться»[1]. В дальнейшем еврейский и христианский каббализм все больше влияет на систему Таро, как и ордена Золотой Зари и Розы-креста приносят много нового в систему.

Старшие Арканы – символические, начинаются с нуля (Дурак), заканчиваются на двадцать первом (Мир). Соотносятся с путями на Древе Сефирот и Древе Клипот. Каждый старший аркан отображает определенный этап развития мага и Творения мира, изображения Арканов включают огромный многосоставный символизм.

Младшие Арканы – делятся на четыре масти – Кубки, Мечи, Жезлы, Пентакли. Каждая масть включает номерные карты (1-10) и фигурные (паж, рыцарь, король, королева). Изображения на номерных картах описывают некое событие или ситуацию из жизни людей.

В разных системах, арканы мастей могут иметь некоторые отличия в названиях, например, могут присутствовать принцы и принцессы.

Примечание: здесь не рассматриваются мантические расклады, ибо они выходят за рамки тематики. Расклады, связанные с демонологией, изложены в главе 14.

[1] Чарльз Декстер и Майкл Аммит. История оккультного Таро. М.: издательство Касталия. 2017. С. 13.

***

Обычно выбор колоды для мантических, магических и демонологических работ сводится к двум вариантам:

- Таро Уэйта – самая популярная в мире колода. Достаточна проста в освоении, имеет преемственность от игральной колоды. Что немаловажно – по ней написано очень много хороших учебников и пособий.

Младшие арканы – хорошо и подробно иллюстрированы, что позволяет легче настраиваться на работу и быстрее выработать собственные предсказательные значения карт. При этом колода имеет нужный магический и каббалистический символизм, отлично подходит для медитаций.

- Таро Тота – созданная Алистером Кроули и Фридой Харрис. Характеризуется отличным от первого варианта символизмом и переставленными местами Арканами Сила и Правосудие. Масть Пентаклей переименована в Диски, дабы лучше отражать суть стихии Земли. Алистером Кроули была издана Книга Тота с подробным описанием символизма и значения Арканов.

Символизм Таро Тота включает огромное количество оккультных алхимических, цветовых и каббалистических символов. Много внимания уделено зодиакальным и астрологическим соответствиям. В изображениях младших арканов отсутствуют жизнеописания, что усложняет изучение. Кроме того, в трактовке раскладов перевернутые карты трактуются как они же в прямом положении.

Эта колода более ориентирована на оккультные соответствия и магические практики. Здесь много параллелей с магическим учением Кроули – Телемой.

Оба варианта подойдут для начинающего. Первый – более прост в изучении, второй – глубже ориентирован конкретно на магические практики. Также существует ощутимая разница в предсказательных значениях одних и тех же арканов в этих колодах.

На базе Таро Уэйта создано огромное количество альтернативных колод, достаточно сомнительного качества. Это либо перерисованные в некой стилистике обычные карты с попыткой сохранить символизм, либо «разработанный» автором «особый» символизм.

Начинающему не желательно их покупать, ибо там мало что осталось от базовой системы и с ними сложнее работать в плане предсказаний и т.д. При выборе колоды из этой серии, лучше покупать те, что сделаны на основе классического Таро Уэйта или Таро Золотой Зари.

Таро Тота существует в единственной форме, что упрощает выбор, и даже рубашка карт – стандартная, с Розой-Крестом Золотой Зари.

Говоря об этой системе, нельзя хотя бы базово не рассмотреть ее связь с каббалой. Каббалистическое понимание Таро очень важно для собственного развития практика, дальнейшей мантики и изучения символизма.

В каббалистическом Древе Жизни можно выделить несколько главных субструктур, каждая из которых имеет своих «представителей» в колоде Таро[1], где 10 Сефирот – это 10 номерных карт малых арканов (туз – первая сефира, двойка – вторая и т.д.), 4 каббалистических мира – 4 масти и 4 фигурные карты в каждой, 22 цинарот и 22 буквы иврита – 22 карты Старших Арканов.

Соответствия от 1 до 10 отображают эманации, где 1 это начало, а 10 – сотворенная материя. Четыре масти – соответствуют стихиям. Поскольку каждая номерная карта соответствует конкретной сефире, она имеет свойства правого, левого или центрального Столпа Древа, зависимо от своего положения. При этом свойства отличаются зависимо от верхней, средней или нижней части Древа.

[1] А. Костенко. Таро Уэйта как система: теория и практика. – М.: ООО Книжное издательство «София», 2018. С. 239.

Рассмотрим кратко 10 номерных карт:

- Туз (единица) – первичная энергия, из которой в дальнейшем будет создана материя.
- Двойка – переход энергии на правую сторону Древа.
- Тройка – ослабление энергии через переход на левую сторону Древа.
- Четверка – дальнейший переход к правой стороне и первое проявление материи как частичной завершенности.
- Пятерка – сдвиг от верхней части Древа в среднюю с охватом и левого, и правого Столпа. Из-за этого все пятерки в мантике обычно имеют плохое значение. Энергетически во многом связана с Гебурой.
- Шестерка – энергия находиться сугубо в центральном Столпе, что придает ей гармонию и равновесие. Энергетически связана с Тифарет.
- Семерка – последний переход энергии к правому Столпу и вниз Древа Жизни.
- Восьмерка – последний переход энергии к левому Столпу и вниз Древа Жизни.
- Девятка – энергия следует вниз Древа по центральному Столпу, это последний шаг перед результатом процесса Творения.
- Десятка – финал процесса, проявленного в девятке и окончательный результат девяти шагов.

Так же, как четыре буквы в формуле Tetragrammaton соответствуют различным элементам или архетипам, так и здесь четыре фигурные карты (рыцарь, паж, королева, король) соответствуют этим буквам и четырем каббалистическим мирам.

Необычайно важно понимать символизм каждой карты, так как именно он необходим в мантических и магических практиках с ними. При общении (инвокации) с духом через Таро может случиться, что он даст ответ с помощью всего лишь одного оккультного символа на конкретной карте.

Старшие Арканы – отражение цинарот, вех развития человека, общества, мага и процесса Творения. Соответствие Старших Арканов буквами иврита позволяет легко работать с ними по шкале 777.

***

Согласно утверждению Папюса, магические зеркала суть приборы, сосредотачивающее астральный свет, поэтому уголь, хрусталь, стекло и металлы могут употребляться для практики предсказания или общения с духами.

То есть их главная задача – отображать часть астрального света, в котором практик видит требующие толкования символы или видения.

Несмотря на некоторые отличия, практика работы с зеркалами в том числе включает общение через воду, так как чаша с темным дном, наполненная чистой водой являет собой простейший пример магического зеркала, используемого в оккультной практике. Магические работы с зеркальными поверхностями оставили большой след в гримуарах и народной памяти, а именно:

- Различные способы общения через воду.

Древнейший способ предсказаний и общения с духами. Маг вглядывается в стоячую или текучую воду, в чашу с темным дном и т.д. Данный способ прост и доступен даже начинающим.

Гигромантия описана в одноименном греческом магическом тексте, приписываемом Соломону. Даны описания времен суток, свойств дней недели и планетарных часов, а также планетарных благовоний. Эти данные обязательны для совершения операций гигромантии. Такая практика должна совершаться в час Солнца и Льва, после того как проведешь [маг] восемь дней в чистоте[1]. Далее в гримуаре указано, каким образом

[1] Гигромантия или магический трактат Соломона. Завещание Соломона: гримуары западной магической традиции. – М.: Издательство «Ганга», 2015. С. 143.

маг и помощник («девственный отрок») должны совершать ритуал, применяя имена Творца и различных ангелов.

- Черное зеркало.



Рисунок 59. Черное зеркало

В различных традициях называлось ведьминым зеркалом, глазом Гекаты и т.д. Практика использования произошла от ранее упоминаемого гадания через воду в чаше с закопченным дном. Обычно это либо полированный до зеркальности кусок обсидиана или обычное зеркало с черной тыльной стороной. При этом обсидиан – лучший вариант для изготовления черного зеркала. Применение различно, но для демонолога оно наиболее применимо как инструмент для инвокации или видимой эвокации без большого количества благовоний.

Во время эвокации это зеркало устанавливается в треугольник проявления либо вешается на стену для проявления духа, призываемого в треугольник или пространство храма.

В инвокации дух будет призван именно в зеркало, куда он должен войти и явить себя оператору.

- Зеркальный коридор.

Сооружение из нескольких зеркал, где одно зеркало отражается в другом, формируя коридор. Данный способ инвокаций и скраинга был и остается популярен в народе, что отразилось в фольклоре. Чаще всего используется два или три зеркала, между которыми помещается горящая свеча. Исторически применялся для инвокаций различных духов и гадания, которые появлялись в виде фигур, лиц и т.д.

- Хрустальный шар.

В работе идентичен черному зеркалу, но изготавливается из различных минералов. Рассматривая практику использования хрустальных шаров (магических кристаллов) и черных зеркал

на западе, можно выделить особенность в виде призыва духа-хранителя самого кристалла.

Маг должен призвать некоего духа, после чего попросить войти в зеркало и попробовать его изгнать оттуда 3 раза. Если дух не уйдет – он будет его хранителем.[1] В первоисточнике указано, как маг должен обращаться с духом и общаться с ним. Зов духа в кристалл звучит так:

«Во имя Господа Всемогущего, коим мы живем, и движемся, и существуем, смиренно молю духа (духа этого кристалла либо другого, которого хотят инвоцировать) явиться в нем».

Это заклинание достаточно типично, содержит все нужные для работы элементы. Из формулировки видно, что оно рассчитано на применение обывателем. При этом процедура включает три этапа – «Зов, Изгнание, Отпущение». Как пример отчета об инвокации приложена «Инвокация Венценосного Ангела», что был вызван в кристалл автором.

§ 5. Инвокация в тело медиума

Практика инвокации духов в тело медиума известна с древнейших времен, что видно по ритуальным обычаям культур, доживших в таком состоянии до современности. С ней часто путают общение человека в трансе с духом, когда практик вводит себя в это состояние с помощью музыки, танца и растительных наркотиков.

Конкретно практика инвокации духа в тело человека имеет с этим мало общего, хотя достигается похожими методами и требует психологической и магической концентрации. Сущность, особенно если это высший демон, может брать практически полный контроль над речевым аппаратом или телом практика.

[1] Фредерик Хокли. Инвокация при помощи магических кристаллов и зеркал. В мире духов и демонов. Антология. М.: Издательский дом «Ганга». С.152

***

Выбор демона для такой инвокации определяется потребностями мага. Чаще всего такая работа совершается в двух случаях:

- Получение определенной оккультной информации, в условиях, когда необходима максимальная точность полученного текста или графических символов.
- Инвокация демона, с которым практик хочет заключить договор служения или о «взаимном сотрудничестве».

При подготовке инвокации в свое тело лучше будет вызвать духа предварительно и договориться о нюансах будущей работы, например, он может указать на необходимые символы, что следует нанести на тело мага или подходящее для работы время.

Как и в любой эвокативной или инвокативной работе, предварительно следует собрать всю максимально возможную информацию о нем из различных источников. Не лишней будет медитация на имя и сигиллу демона и его планетарный аспект.

В первом случае вызывается демон с лучшей возможной в данной ситуации службой, во втором – демон на которого маг хочет быть похожим[1], или сам по себе похож на демона своими планетарными качествами, амбициями, мировоззрением.

Практика инвокации в тело предваряется длительной подготовкой, например, в виде поста (или аналога), молитвы, легких доз растительных наркотиков. Перед ритуалом на тело наносят различные ритуальные графемы, например, сигиллу духа, фигуру, схожую с Архимедовой спиралью, знаки планет, созвездий и т.д.

***

После призыва и указания пути призываемому, демон входит в тело человека. Это состояние больше всего похоже на сонный паралич. Сразу ощущается резкая слабость, судороги в конечностях. Через несколько секунд последние начинают

[1] Э.А. Коэттинг. Дела Тьмы. Руководство по черной магии продвинутого уровня. М.: Клуб Касталия. 2017. С. 202

медленно неметь. Ощущения напоминают множественные уколы иголками. Далее так же будет в коже головы, ушах и носе, причем на глаза это не распространяется. Сразу и сильно повышается давление и возникает помутнение разума.

Последнее сильно зависит от планетарной природы духа, его отношения к магу и призыву. Чем сильнее сущность – тем опаснее инвокация для тела медиума. Помутнение разума проявляется в резком возникновении желаний, характер которых связан с природой духа. Например, сильная марсианская сущность может вызывать агрессивные желания, венерианская – соответствующие природе Венеры. Само собой, если сущность клипотическая – желания будут с «темным» оттенком.

Успешность работы зависит от Воли самого мага, которая позволит гасить желания, которые попробует вселить призванный дух.

Такую работу лучше всего совершать лежа, так как магу будет очень сложно выполнять любые действия, требующие напряжения мышц, чему может мешать желание самого существа. Здесь необходим один или несколько помощников, которые будут фиксировать полученную информацию и контролировать состояние медиума.

На этом этапе демон уже может отвечать на заданные вопросы с помощью голосовых связок медиума и совершать некоторые вялые и заторможенные физические действия. У практика может возникнуть огромное чувство страха, панические атаки. Появиться ощущение дискомфорта из-за нехватки воздуха. Может резко повыситься или понизиться температура тела, после чего почти всегда появиться сильная тошнота.

Далее может начаться рвота, обильное слюноотделение или пойти пена изо рта. Из-за своего состояния маг не сможет попросить о помощи, поэтому контроль за положением и состоянием тела лежит на помощнике. На этом этапе практик может умереть от сильных нагрузок на сердечно-сосудистую и центральную нервную системы.

Такое состояние длиться до пары десятков минут. Все это время сознание частично ограничено или полностью отключено. Потом человек не вспомнит, что он говорил и делал. Сущность может показать ему некоторые видения о будущем или из своей собственной памяти.

Получив ответы на все вопросы, инвокацию завершают, и демон покидает тело медиума. Бывают случаи, когда он отказывается, что требует изгнание, но такая практика достаточно редка. Безопаснее всего вызывать таким способом хорошо знакомых духов, с которыми у адепта хорошие отношения, или демона-покровителя.

Выход сущности из тела для практика ощущается ослаблением онемения в конечностях и облегчением дыхания. Ограничения на сознании спадают, и он может двигаться. После ухода демона может показаться, что управляемость тела полностью вернулась, и даже ощущается сильный всплеск энергии и сил, но это чувство ложно. Первые полчаса после такой работы маг всегда морально и физически обессилен.

Не стоит исключать шанс летального исхода или критических повреждений психики. Также возможно появление постоянной подключки к сущности с дальнейшей постоянной потерей жизненных сил.

Наихудший вариант – когда демон оставляет постоянную лазейку в теле и разуме неудачливого медиума, позволяющей иметь над телом определенный контроль.

В большинстве случаев вызываемый на самом деле старается донести медиуму что-то интересное или, по его мнению, важное. Угроза жизни человека скорее возникает из-за его личной слабости, но не от злобного нрава существа, ведь духу не выгодно потерять качественный и постоянный канал связи в физическом мире с заинтересованными людьми.

§ 6. Практика различных видов инвокаций

Инвокация с помощью мантической системы на примере карт Таро

Такая инвокация является самой простой и в то же время самой безопасной для жизни и здоровья практикующего. Она не сильно привязана к конкретным планетарным дням и часам и легко совершается в любых условиях.

Для этого вида работы необходимо знать значения карт и владеть символизмом колоды. Лучше всего брать именно ту колоду, с которой практик чаще всего работает.

Для работы необходимо:

1. Восковая свеча черного цвета в подсвечнике.
2. Сигилла духа на очищенной бумаге.
3. Ваша колода карт Таро.
4. Дополнительно можно зажечь соответствующее благовоние.

Четвертый пункт не обязателен, так как зажжённая свеча и так выполняет функцию маяка для вызываемого и питает его.

Создайте сигиллу на чистом листе бумаги белого цвета и зарядите ее. Как это сделать – описано в главах 5 и 11. Зажгите черную свечу и установите ее рядом сигиллой духа.

Далее сконцентрируйтесь на сигилле и провибрируйте имя духа несколько раз. Ваше внутреннее состояние должно приблизиться к трансу и/или ощущению установленного контакта с вызываемым. На этом моменте разум обычно становится более «чистым», и могут возникнуть болевые ощущения в области третьего глаза. После чего произносится заклинание:

«Я, (имя), взываю к тебе, дух (имя духа), именем YHVH. Силой трона Adonai прошу дать мне ответы на интересующие меня вопросы посредством моей колоды Таро. Да будет так».

Цель заклинания – не призвать духа в помещение, где маг работает, хотя он может явиться по своей воле весь либо частично, но создание внутренней связи между ним и инвокатором для общения, переводчиком во время которого будет колода Таро.

Вопросы прямо задаются духу, с упоминанием его имени. Первый вопрос обычно направлен на определение присутствия духа и готовности работать.

В течение работы свеча может потрескивать, а пламя – менять форму или цвет. Это обычные варианты проявления духовного присутствия рядом. Если работа затянулась, и свеча успела догореть – зажигается новая и так до тех пор, пока работа не закончится.

Для получения ответов используется два вида раскладов, которые по факту не являются классическими мантическими раскладами, направленными на предсказания, но лишь способами построения диалога.

1. Да/Нет. – После озвучивания вопроса маг тасует колоду и достает две карты. Две карты с позитивным значением – да, с негативным – нет.

Здесь главное получить четкий ответ, без описания сути события или различных его аспектов.

2. Определение сути события, природы явления, получение развернутого ответа на вопрос. – Маг тасует колоду и достает три карты.

Если вопрос носил предсказательный характер – хронология событий читается справа налево.

После окончания работы духа нужно поблагодарить и отпустить:

«Я, (имя мага), благодарю тебя дух (имя духа) и отпускаю. Именем Tetragrammaton, удались, пока я тебя снова не позову. Да будет так».

Далее контакт прервется сам, если нет – повторите заклинание. Свечу нужно оставить догорать, как благодарность духу

за то, что он пришел и дал ответы. После того, как она догорит, сигил духа сжигается на любом источнике огня.

После такой работы могут быть последствия в виде болевых ощущений в затылке, области третьего глаза или повышенного артериального давления.

Инвокация в черное зеркало

Данная инвокация позволяет получить изображение вызванного духа или неких событий, которые он может продемонстрировать. Этот тип работы может быть опасным для самого мага и требует полноценного храма или хотя бы отдельно стоящего алтаря.

Для ее совершения необходимы:

1. Алтарный столик.
2. Черное зеркало – обсидиановое либо изготовленное самостоятельно.
3. Одна или две черных свечи в подсвечнике.
4. Сигилла духа на освященной бумаге.
5. Планетарное благовоние, соответствующее духу.
6. Отрез плотной темной ткани.
7. При желании можно взять магический нож.

Следует построить круг на полу и установить алтарный стол. На него кладется сигилла духа, за ней черное зеркало «лицом» к оператору. Начиная процесс ясновидения, положите магический кристалл на темную одноцветную ткань или на подставку для шара. Если вы используете зеркало, то пусть оно опирается на что-нибудь прочное и лежит под углом 60 градусов к поверхности[1]. Перед зеркалом зажигается одна свеча либо две слегка с боков.

Далее нужно активировать круг, сигиллу и приступить к вызову духа с помощью заклинания:

---

[1] Коэттинг Е.А. В поисках Астрального Видения. Создание осознанного контакта – М: «Касталия», 2019. С. 98.

«Я, (имя) вызываю тебя дух (имя), силой имен YHVH и AHIH, явись по моему требованию и войди в это зеркало для общения со мной. Именем Tetragrammaton, покажись в приятном виде и дай правильные ответы на мои вопросы, иначе силой имени Elohim Gebor ты будешь наказан. Да будет так».

Заклинание произносится три раза. Когда сформируется устойчивая связь с духом, следует сесть поудобнее и расфокусировать взгляд, вглядываясь в зеркало. Поверхность может пойти рябью, и появятся некие картины или лицо духа. Когда видение станет устойчивым можно начать задавать ему вопросы и попробовать сфокусировать взгляд.

Вопрос задается конкретно и с уважением. Ответы приходят в виде изображений, в редком случае может проснуться слышанье, и вы услышите ответы голосом духа. Чтобы увидеть видения глаза должны быть расслабленным, нельзя щуриться или отвлекаться. Следует вглядываться в отражающую поверхность. Первое изображения могут выглядеть как туман. Не стоит отвлекаться или сосредотачиваться на каком-то одном элементе картины, так как изображение может в принципе исчезнуть.

После получения ответов на все нужные вопросы – духа следует отпустить:

«Я, (имя) благодарю тебя, дух (имя), за ответы на мои вопросы. Именем YHVH и AGLA, покинь это место и удались туда, откуда ты пришел. Да будет так».

После чего накиньте ткань на зеркало, сожгите сигиллу и потушите свечу.

Техника безопасности подразумевает постоянный контроль за всем процессом и недопущение любых попыток вызванного повлиять на самого оператора прямо или косвенно. Это особенно важно при работе с мертвыми духами. При этом одно зеркало более безопасно в работе, чем зеркальный коридор.

В случаях возможного появления в зеркале портала, коридора (например, каменного), возникновения других сущностей, которые не призывались магом – нужно сразу набросить плотную ткань на зеркало и потушить свечу. Это должно прервать контакт духа с ним. Далее нужно прочесть заклинание изгнания и сжечь его сигиллу. Вариативно может быть необходимо почистить помещение.

Инвокация в тело мага

Перед проведением следует точно определить срок, на который демон впускается в тело, а именно точное количество минут или дней.

Подготовительные этап субъективен и включает те практики, которые лучше позволят самому магу подготовить тело и разум к инвокации. Например, посты, молитвы, медитации, планетарные ритуалы и прочее. Здесь не может быть никакого конкретного перечня подготовительных практик, в силу их различной пользы для каждого человека.

Для совершения инвокации нужно начертить простой круг, который в дальнейшем не заряжается на защиту, но только для помощи самому магу в концентрации и направлении личной силы. На его тело наносится сигилла духа, символ «вкручивающейся» спирали и различные направляющие тексты и графемы. Желательно наличие отдельной сигиллы на алтаре.

Далее зажигаются благовония и совершается призыв. Здесь дух не эвоцируется в храмовое пространство, треугольник проявления или черное зеркало, а в тело самого мага. Графемы на теле обязательно активируются для работы. Их можно наносить кровью жертвы, если она была принесена.

Для призыва маг занимает лежачее положение. Лучше всего, чтобы духа призывал и инвоцировал другой практик, кроме того такой ритуал обязательно совершать с помощником, который будет ритуально помогать, менять благовоние, свечи, записывать полученные от духа материалы и прочее. При этом

он не даст магу причинить себе вред, захлебнутся рвотой или другими жидкостями.

В работе применяется любое подходящее заклинание, которое дополняется текстом:

«Войди в мое тело на (Указанный срок) для (Выполнения конкретной задачи)».

Когда дух придет и проявит свое астральное тело в дыму зажжённых благовоний маг, нужно зачерпнуть часть дыма вместе с энергетикой и направить в центр нарисованной на теле спирали, после чего вдохнуть дым и поместить духа в свое тело.

Далее дух начнет ощущаться в мышцах, костях и органах. Затем нужно расслабить тело, не уменьшая магическую Волю и открыть доступ духу в тонкое тело головы в районе мозга.

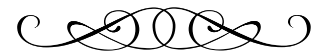
Физические и ментальные ощущения от этого процесса описаны в теоретической части главы. Главным здесь является поддержание жизненных сил и желания жить в теле вместе с сохранением строгих ограничений для духа.

Окончание практики обычно выглядит так:

1. Дух покидает тело сам в оговоренное время или после произношения формального заклинания изгнания из тела, совершенного помощником.
2. Дух отказывается покидать тело, после чего он должен быть изгнан силами самого мага, его помощника, привлекаемых сущностей и т.д.
3. Дух или его часть остается в теле с разрешения мага.

Первый вариант самый распространённый, третий совершается для развития и Восхождения, а второй тянет необходимость принудительного изгнания, что может нанести ощутимый вред практику.

Глава 11. Теория и практика эвокаций



§ 1. Понятие эвокации

Ранее рассматривалась теоретическая основа магии и Западной Магической Традиции вместе с различными ритуалами, инвокациями и практиками скраинга с помощью ритуальных предметов и мантических систем. Здесь изложен базовый набор правил и механик, позволяющий призвать практически любого духа, ангела или демона.

Соискатель должен изучить и понять механику эвокации, рассмотрев каждый из ее этапов, и со временем научиться составлять свои. В этой главе нет строго ограниченной практической части, так как практика рассматривается в течение всей главы неразрывно от теоретических объяснений.

Стоит сказать, что поклонники различных традиций любят апеллировать к традиционности во всем, вплоть до мелочей. Магические традиции – это огромный культурный пласт человечества, местами стилистически красивый. Традиция может очень много дать, но при этом она не должна сковывать практика. В идеале он должен уметь вычленять нужное и создавать свое на определенной базе, единичной или множественной.

Поэтому для дальнейшего анализа представлены три отчета о совершенных частичных эвокациях и один – об эвокации гоетического демона до полного появления.

Эвокация – вызов духа, ангела или демона без появления, до частичного или полного появления для общения, поручения задания, заключения договоров и т.д. Вызов в треугольник проявления – самый распространённый пример эвокации.

Как уже говорилось ранее, это основной метод демонологии. Он по своей сути экспериментальный, так как это мно-

горазовое действие в обоих случаях, нацеленное на результат, который анализируется через призму знания и понимания общей теории, субъективных ощущений от общения с духом и полученной от него информации.

Изучая современные источники можно увидеть, что многие авторы не рассматривают эвокацию комплексно или ограничиваются рассмотрением материалов из старых гримуаров. Там, где есть рекомендации, они утяжелены страхами и запугиваниями читателя. Сейчас мы говорим о классических эвокациях западного типа, а не вызовы чертей на перекрестке и их аналоги. В результате люди боятся совершать эвокацию либо концентрируют внимание на второстепенных и не нужных аспектах.

При этом в некоторых источниках к эвокациям относятся с долей религиозного страха и пиететом, но прагматично, где есть некая цель или потребность мага, которую нужно решить, что является правильным.

В одном из самых известных гримуаров, «Книге Абрамелина», много внимания уделено практике призыва различных духов, добрых и злых, а также призыва и взаимодействия со «Священным Ангелом Хранителем». Внимания заслуживает практика «Созыв духов Зла» – здесь на протяжении трех дней соискатель должен вызвать дюжину правящих князей преисподней, которые придут тремя группами по четверо[1]. Невзирая на то, что этот ритуал выглядит как коллективная эвокация, – маг должен работать с каждым из них отдельно. Далее маг выбирает духов-прислужников и приступает к практике. В этом гримуаре дается способ составления магических квадратов. Такой труд – типичный пример церемониальной и ритуальной магии, связанной с эвокациями из гримуаров времен Средних Веков и Ренессанса.

Стоит понимать, что на протяжении всей истории человечества эвокация в различных формах была и остается основным

[1] Аарон Лейч. Абрамелинова магия духов. Гоетические поклонения. В мире духов и демонов. Антология. М.: Издательский дом «Ганга». С. 189.

и главным способом общения с духами, демонами, ангелами. При этом эвокация – более сложный и требовательный к храмовому пространству и навыкам адепта процесс, чем инвокация. Так же она требовательна к психическому и физическому здоровью оператора и имеет определенный порог вхождения по теоретическим знаниям.

При этом с помощью эвокаций можно решать очень широкий спектр задач. От самых простых по типу поручения задания мелкому духу до получения важной оккультной и не оккультной информации от высших демонов и ангелов, заключать с ними сделки и т.д.

Задумываясь о проведении эвокации, стоит понимать основные моменты, на которые следует обратить внимание.

- Цель эвокации.

Ритуал совершается ради определенной цели и выполнения задачи. Не для того, чтобы посмотреть, получится ли. Не от скуки и т.д. Весь процесс от момента решения начать подготовку и до финальной чистки храма сопровождается пониманием, зачем это делается. Если этим пренебречь – дух либо не придет, что чревато потраченным временем и средствами, либо – вы пожалеете о том, что вообще это затеяли.

- Базовая подготовка храма, своего тела и разума.

Подразумевается подготовка храма с целью решения задачи и получения конкретного результата. Храм должен быть правильно выбран, убран и с почтением освящен. Тело – омыто, разум – готов к работе.

- Общая механика эвокации.

Оператор должен понимать, зачем нужен тот или другой шаг в алгоритме призыва. Понимать полноценно для того, чтобы совершать готовые и создавать собственные ритуалы.

Здесь нельзя поступать религиозно – слепо копируя чужие методы, списывая все на традицию. Магия – это исследование, а не слепое следование догмам.

- Виденье или другой способ общения с призванным.

Подробно рассмотрено ранее. Ваша психика и навыки виденья должны быть готовы к работе с призванным существом.

- Магическая Воля.

Несмотря на кажущуюся простоту и очевидность – это важнейший элемент, рассмотренный в главе 4. Имея отлично подготовленный храм, – но не имея воли, – результата не будет. Имея волю, – но начертив сигил на песке в пещере, – результат будет.

***

Начиная рассматривать эвокации, поговорим о различной их классификации.

Эвокации можно разделить по двум критериям:

1. Согласно сложности проведения.

А. Частичная.

Дух является и проявляет себя на астральном плане. С ним можно взаимодействовать лично или опосредовано с помощью виденья, слышанья или мантической системы. Хорошим выбором будет использование медиума.

Несмотря на то, что физическое воплощение духа – не цель вызова, физические эффекты при его появлении могут возникать. Например, разные формы и фигуры из дыма, – колонны, облака, силуэты. В таком ритуале не нужно очень много дыма, обычно хватает одной палочки благовоний.

Кровная жертва здесь не обязательна, как и подношение вина. Для такого вызова хватает качественного благовония и свеч.

Частичная эвокация позволяет решить большинство задач. Она вполне безопасна и достаточно легко совершается начинающим адептом. Отчеты о проведении таких эвокаций рассмотрены в конце на примере духа, ангела и демона.

Б. До полного появления.

Эта работа, будучи успешной, позволяет увидеть образ духа в дыму благовоний. Она редко совершается в одиночку, соот-

ветственно требует больших сил от оператора и помощников. Для уменьшения энергозатрат могут быть задействованы другие сущности и кровные жертвы.

Возможным вариантом для проявления духов будут черные зеркала позади треугольника. Здесь, в отличие от инвокативных практик, дух может явиться в дыму или в зеркале. Это удобно для мага и в случаях, когда невозможно создать огромное количество дыма.

К таким ритуалам относят гоетические эвокации из Соломоновых Гримуаров и аналогичных трудов. Примечательно, что многие маги за всю жизнь не совершают ни одной эвокации до полного появления из-за надуманных страхов.

Опасность практики в том, что никакой защитный круг *не может* уберечь мага от воплощенного демона. Здесь кроется опасность для физического (инфаркт, инсульт и т.д.) и психического (психозы, нервные срывы, шизофрения) здоровья мага и медиума.

Эвокации этого типа совершаются для получения сложной и важной информации оккультного характера, которую дух не может или не хочет передать во время частичной эвокации, в том числе заключения сложных договоров согласно известной службе духа.

В демонолатрических традициях явление демона в дыму благовоний носит явный религиозный и «божественный» характер. Опасность здесь кроется в том, что любой контакт и позитивные-негативные воздействия призываемого воспринимаются как «благословение» с религиозным пылом, что сильно влияет на критический анализ событий.

2. Согласно способу совершения.

А. Традиционная.

Традиционная эвокация обычно строится согласно классическим гримуарам, Ключикам и т.д. Это общепринятый, столетиями используемый метод, где маг использует определен-

ные ритуальные одеяния, создает сигил из соответствующего природе духа металла и т.д. Заклинания и воззвания в целом теургические, включают посты, молитвы и отношение к вызываемому духу или демону как к жутко опасному существу, обязанному подчиниться магу.

Стоит понимать, что наличие специального ритуального одеяния – желательно, но не обязательно. Такие элементы как оформление храма, ритуальных предметов или ритуальной одежды мага служат его психологической и магической настройке на конкретную ритуальную работу. Различные виды убранств храма и ритуальных предметов были рассмотрены в главе 8.

Плюсы таких методик – это чужой опыт многих поколений магов и подробно регламентированная процедура, что для начинающих адептов или поклонников традиций – большой плюс.

Б. Архетипическая.

Данная методика строится на понимании концепции, что все магические и религиозные традиции мира базируются на одних и тех же архетипах с косметическими отличиями, возникшими из-за культурных и исторических различий разных народов и культур. Здесь сложные магические круги и треугольники упрощаются до базовых форм без использования сложной гоэтической системы, маг сам пишет заклинания, пользуясь справочниками соответствий и личными предпочтениями. Суть эвокации такого типа – в понимании магом общей механики эвокаций и конструирование своей процедуры из «блоков» различных методов и подходов.

Данный метод максимально удобен, ибо не привязан к конкретной религиозной или магической традиции. Но требующий от мага огромный пласт теоретических знаний и практического опыта. В противном случае, маг может допустить ошибки, которые сведут результаты эвокации на нет или нанесут вред ему самому.

В. Темномагическая. (ПЛР)[1]

Подходит адептам, которые придерживаются Пути Левой Руки и практикуют Каббалу Клипот и клипотическую магию. Здесь маг не пытается подчинить вызываемого после его появления, но общается с ним адекватно и на договорных началах. Для такого призыва некоторые практики используют круг и треугольник, другие в принципе от них отказываются и призывают сущность прямо в пространство храма.

Важно понимать, что такой способ эвокации может быть опасным для неподготовленного практика, окружающих и местности, где он совершается. Особенно часто эту предосторожность игнорируют адепты клипотических и хтонических культов, сект и т.д., в которых практикуется *демонолатрия*, то есть поклонение демонам как божествам, совершение жреческих операций, жертвоприношений в жреческом ключе и т.д.

***

Цель данной книги и вашего магического развития – в том, чтобы вы начали с классической механики эвокации, освоили ПЛР-эвокацию и в итоге постоянно использовали архетипическую, что будет создана конкретно вами самими.

§ 2. Подготовка к эвокации

Общая подготовка начинается с понимания задачи, которую можно решить с помощью вызова духа, демона или ангела. Далее следует выбрать духа со службой или знаниями, которые решат эту задачу. Для этого можно воспользоваться различными справочниками, старыми и новыми гримуарами. Здесь лучше воспользоваться проверенными источниками, в которых будет нужная информация, такая как планетарный аспект, знак зодиака, стихия и т.д. Лучшим справочником для ритуального мага и демонолога является многократно упоминаемая «Каббала 777» Алистера Кроули.

[1] Томас Карлссон. Каббала клипот и гоетическая магия. С.117

2.1

Далее следует решить, эвокация какого типа подойдет больше. Весь дальнейший алгоритм будет рассмотрен на примере абстрактной эвокации до полного появления. Изучив теоретические шаги, вы сможете провести параллели теории и практики из отчетов в конце главы. Частичная эвокация совершается в целом так же, но немного упрощенно.

Выбрав духа и изучив информацию о нем – нужно вычислить конкретный день, час, месяц для призыва. Здесь понадобятся знания из главы 7. Например, демон имеет лунную природу, то есть наиболее благоприятным временем для вызова будет понедельник и час Луны. Методика расчета магического планетарного часа описана в § 3 той же главы. Если дух имеет двойственный аспект, например, Луна и Марс – решать нужно в зависимости от ситуации, определив с помощью мантической системы или инвокации, какой аспект доминирующий. Одновременно следует определить благовоние или состав смеси благовоний для вызова духа.

2.2

Создание храма. Конечно, сам храм обычно создается за 24 часа, но для начала необходимо составить список всех ритуальных и не очень предметов, расходных материалов и т.д. Остановимся подробнее на нем. Предметы должны быть очищены и освящены.

1. Место для храма.

Частичные вызовы можно проводить у себя дома. Вызовы до полного появления не желательно делать в собственной квартире. Для этих целей можно арендовать дом, квартиру или гараж посуточно. Отличным выбором будет поле или пещера вдали от города. В выбранном для этой цели помещении нужно хорошо завесить окна и двери, заделать возможные щели в оконных рамах. В классических традициях – стены драпируют соответствующими планетарными цветами.

Вызов до полного появления позволяет просочиться энергиям вызываемого духа, его подчиненных духам и т.д. Особенно сильно это касается демонических и клипотических эвокаций.

2. Основные ритуальные предметы и алтарные принадлежности.

Сюда входит чаша, нож/меч, жезл, алтарное покрывало и сам алтарь. Пентакль обычно не нужен.

3. Свечи и подсвечники.

Отлично подойдут натуральные часовые или двухчасовые, черного или соответствующего планете цвета. Подсвечники металлические или глиняные.

4. Благовония, курильница, спички, угли и щипцы для них.

Для закрытой курильницы (Как на фото в отчете) необходимы благовония в виде смолы. Натуральные благовония в виде палочек так же будут хорошим вариантом. Их можно использовать в виде порошка, смешав несколько, если у духа двойственная природа. Угли подойдут церковные, быстровоспламеняющиеся. Вы должны рассчитать количество углей и объём благовоний так, чтоб было достаточное количество дыма для воплощения духа.

5. Кровная жертва.

Обычно курица определенного цвета или другое четвероногое животное или птица. Покупается заранее, за сутки до работы лучше не кормить. Используемое вино – обычно красное полусладкое.

6. Келим.

Глиняная глубокая тарелка или горшок с гравированным на дне сигилом вызываемого духа. В некоторых ПЛР традициях снаружи по кругу гравируется полная формула AGLA (см. Фото в отчете).

7. Мел и бумага для записей.

Обычно белый или цветной мел для создания круга и треугольника на полу. Некоторые практики используют ткань с отпечатанными на ней графемами. Это удобно и круг всегда будет

цельным. Тетрадь для записей обязательна. Свойства эвокации такие, что адепт достаточно быстро забывает мелкие детали после ритуала. Поэтому все нужно быстро и точно фиксировать.

8. Материалы для сигилл.

Качественная чистая бумага белого или планетарного цвета либо соответствующий планете металл. Это касается классических гоетических практик, где сигил духа гравируется на пластине из металла, соответствующего природе духа. Например, для Луны это серебро.

9. Ритуальное облачение.

То, что принято в конкретно вашей магической организации или традиционное облачение в соответствии с гримуарами. Также подойдет простая удобная чистая одежда, цвет может соответствовать планетарной природе духа.

2.3

После выбора необходимых вещей следует решить, какой круг и треугольник будет начерчен. В классических операциях используют теургические круги из Ключиков Соломона. Создать собственный можно – поработав с именами Бога или клипотических эманаций. Не лишним будет определить, какой сущности в иерархии подчиняется ваш дух.

Круг должен свободно вмещать человека с вытянутыми руками, треугольник – все необходимые емкости и курильницы.

Создавая круг и треугольник, воспользуйтесь компасом, определив нужную сторону света, с которой лучше всего вызывать выбранного духа.

Как упоминалось ранее в главе 9, выбор стороны света для эвокации и других целей в разных источниках описан по-разному. Можно воспользоваться египетской системой ветров, зодиакальной системой либо таблицей ниже. Все три варианта имеют право на жизнь. В случае, если вы не знаете стихию и планету духа, но только имя – всегда вызывайте с востока. Это будет лучшим вариантом в таких случаях.

Сторона Света	**Стихия**	**Планета**
Восток	Воздух	Меркурий, Венера
Юг	Огонь	Марс, Солнце
Запад	Земля	Сатурн, Юпитер
Север	Вода	Луна, Нептун, Уран

Рисунок 60. Один из вариантов соотношений сторон света

2.4

В теургических практиках недели до вызова следует проводить в молитвах и настройке. Здесь важна ваша настройка на цель и конкретный результат. Можно совершать ежедневные практики, направленные на развитие навыков Виденья и магической силы. В некоторых случаях не лишними будут определенные защитные обереги и практики, направленные на улучшение контакта с духом, ангелом или демоном покровителем.

2.5

Непосредственная подготовка к операции начинается приблизительно за сутки до определенного времени, а закончить ее следует минимум за час до начала, для того чтобы оператор успел настроиться на конкретную работу и немного отдохнуть.

Необходимо физически и ментально очистить помещение. Далее в соответствии со сторонами света чертиться круг и треугольник. Линии фигур и вписанных имен должны быть вычерчены так, чтобы не стираться от одного прикосновения. В храме устанавливаются алтарь, подсвечники, курильницы в треугольник и прочее. После чего он предварительно освящается.

Не лишним будет запечатать все шесть поверхностей (4 стены, пол, потолок) защитными символами и т.д. для предотвращения попадания посторонних сущностей и энергий в храм. За 5–10 минут до начала конкретного планетарного часа можно входить в храм и начинать предварительные практики, переходя к эвокации.

§ 3. Кровавая жертва

Важность и сакральность кровавой жертвы проходит через все верования и религии человечества, включая авраамические. Например, в иудаизме есть понятие «кошерной еды», включающее правильное забивание скота для пищевых нужд, совершаемое специально обученным человеком с определенным посвящением Творцу YHVH.

Самыми распространёнными видами подношений в древности были жертвы, самым непосредственным образом связанные с тем, кто их приносил (кровь, волосы, иногда – ребенок-первенец), а также жертвы, символически олицетворяющие и заменяющие человека (например, какое-либо животное), либо предметы, соответствующие природе божества[1].

Настолько же важное место кровавая жертва занимает в магической традиции, и особенно в практике эвокации. С дальнейшим развитием цивилизации физическая кровь заменялась на специально подготовленное вино.

В иудаизме считается, что в крови находится душа человека или животного, что отображено в Торе.

В индуизме принято, что кровь – это носитель «праны», одного из видов телесных энергий, проявляющей себя в таком виде. Эта субстанция не материальная, а ее наличие отличает живое от мертвого. Цель жертвы – получение и использование данной субстанции для появления духа во время призыва.

Обычно для единичной практики использовали небольших теплокровных животных и птиц. Реже – змей, что более характерно для клипотических практик. Выбор конкретной жертвы связан с символическими и архетипическими свойствами.

Сам ритуальный процесс подразумевает сакрализацию жертвы и правильный процесс ее принесения, что включает ее нормальное предварительное содержание в течение опре-

[1] Брат Марсий. Демонология: Наука и Искусство. – М.: ИП Красников Е. Н., 2020. С. 103.

деленного времени и правильный забой. Более того, даже в традициях, связанных с гоэтическими практиками, в которых подобные ритуалы приняты и уместны, проводиться различие между жертвованием кур и четвероногих животных. Для последнего требуется особое посвящение или, по крайней мере, практический опыт[1]. Также автор утверждает, что практика кровных жертв была более характерна для сельской местности.

Кровь можно заменить на вино и благовония, например, Кровь Дракона или Благовоние Абрамелина (мирра – 1 часть, корица – 2 части, калган – ½ части, оливковое масло – ½ от общего веса благовония). Эти благовония универсальны и подходят большинству духов. Использование своей крови не подходит для эвокаций большинства духов и демонов, так как через кровь оператора дух может получить власть над ним самим, подселиться и прочее. Однако кровавая жертва более действенна, хоть и более опасна[2].

Задача совершения жертвы во время эвокации – через прерывание жизни и получение «праны» дать дополнительные силы вызываемому воплотиться в треугольнике с помощью дыма сжигаемых благовоний, испарений крови и т.д. «В момент смерти эта энергия резко освобождается. Поэтому убивать животное следует внутри круга (или треугольника, в зависимости от рода операции), чтобы энергия его не улетучилась. Выбирать следует такое животное, характер которого согласуется с характером церемонии…[3]« Для этого используется магический нож или меч оператора и специальный сосуд для жидкостей, келим, рассмотренный в главе 8. Обычно это глиняная чаша, в которую сливается кровь жертвы, покрытая соответствующими задаче символами.

Далее оператор должен совершить жертвоприношение с определенным посылом вызываемой сущности. Процедура сопровождается заклинанием, например:

---

1 Джейк Стреттон-Кент. Гоетические поклонения. В мире духов и демонов. Антология. М.: Издательский дом «Ганга». С. 306.

2 Магия в теории и на практике. М.: Издательство «Ганга», 2013. С. 163.

3 Ричард Кавендиш. Черная магия. М.: Терра – Книжный клуб. 2000. С. 304.

«Я, (имя) приношу эту жертву и прерываю ее жизнь, чтобы призвать (имя духа) и во славу его. Я передаю ему все жизненные силы жертвы, дабы дух (имя) воплотился по моему велению. Да будет так».

Визуализация должна соответствовать действию, где энергия открывает врата в нужный адепту план либо соединяется с дымом из курильницы. Это ритуальный элемент церемониальной магии и совершается с нужным почтением и магическим аспектом.

Келим с кровью устанавливается в треугольник рядом с курильницей. Собственная температура и жар окружающих свечей и углей ускорят выделение нужной субстанции через испарения и облегчат приход и воплощения духа.

Использование келим и конкретно этого магического способа – характерно для традиций Пути Левой Руки. И строго не подходит для вызова ангелов и архангелов. После совершения эвокации или открытия Врат жертва утилизируется, например, закапывается.

При работе с вином лучшим выбором будет полусладкое красное вино, кроме, когда дух просит какое-то другое. Вино стоит нагреть на огне, после чего вино следует трансмутировать в кровь и налить в келим.

Трансмутация совершается заклинанием, например:

«Я, (имя), своей личной силой и именами (имена в соответствии с традицией мага) превращаю это вино в кровь. С этого момента это горячая кровь жертвы, забитой для призыва (имя). Пусть дарит оно силу всем, кто изопьет его. Да будет так».

Визуализация выглядит как прямая трансформация вина в живую кровь. Пар от сильно нагретого вина дополнительно поможет духу воплотиться. Пример расположения курильницы и келим вы можете найти в конце этой главы в отчете о призыве гоетического демона Мархосиаса.

§ 4. Совершение эвокации

Практик входит в храм чистым и облаченным в чистую ритуальную одежду.

Далее совершается следующий порядок действий:

- Открытие и освящение храма.

Этап включает визуализацию и зарядку энергетикой круга и треугольника. Совершается раздельно. Для этого маг обходит круг по часовой стрелке или против нее (зависимо от позитивных или негативных намерений), окропляя энергетически заряженной водой и окуривая благовониями со словами:

«Я, (имя мага), очищаю и заряжаю этот круг искусства для совершения эвокации. Да будет он мне защитой и благословенен именами… Да будет так».

(имена, вписанные в круг)

После чего совершает аналогичные действия с треугольником:

«Я, (имя мага), очищаю и заряжаю этот треугольник проявления. Пусть он будет местом, где воплотится дух, которого я позову. Да будет он вместилищем предметов и энергий, чтобы дух воплотился здесь в видимом обличье».

Правильно заряженные круг и треугольник должны светиться определенным, «вашим», цветом при взгляде на него астральным виденьем.

- Зажигание свечей.

Совершается в том же порядке, в котором вы обходили храм. После них – свечи по углам треугольника и алтарная свеча.

- Трансмутация вина в чаше.

Вино в алтарной чаше, в отличие от вина/крови в келим, предназначено для практика, в виде распития, приветствия духов и т.д. Рассмотрена в §3 этой главы.

- Предварительные ритуалы.

Список таких ритуалов каждый практик составляет сам исходя из личных предпочтений, опыта и собственной традиции. Ритуалы могут быть абсолютно разными, в том числе энергетические практики и т.д.

К самым популярным можно отнести: Малый Ритуал Пентаграммы, Малый Ритуал Гексаграммы, Ритуал Открытия Семи Врат Ада, Ритуал Звездного Рубина, Ритуал Вхождения во Тьму, Ритуал Нерождённого и многие другие. В теургических эвокациях как дополнение используются молитвы.

Хочу подробно рассмотреть Ритуал Открытия Семи Врат Ада и Ритуал Нерождённого. Они очень похожи в своей цели (в том числе призыва стихий), но действуют разными путями. Поскольку эти ритуалы слишком объёмны, чтобы включать их в эту главу – вы можете найти их в первоисточниках, а именно:

1. Templum Falcis Cruentis. Книга Ситра Ахра Гримуар Драконов Другой Стороны либо в книге Томаса Карлссона «Каббала Клифот и Гоетическая магия».
2. Алистер Кроули. Liber SAMEKH.

Ритуал Открытия Семи Врат Ада подразумевает открытия Врат в семи местах – четырех сторонах света, небе, земле и теле оператора. Он не только взывает к силам Бездумья семи Королевств, но также способствует изгнанию тех аспектов космических влияний, которые по природе своей противодействуют вторжению и влиянию сил Клипот[1]. После него совершается клипотическая эвокация.

Ритуал Нерождённого (Безголового) был опубликован Мазерсом и применялся Алистером Кроули для «достижения и Познания и Собеседования со своим священным Ангелом Хранителем[2]«. Ритуал Нерождённого здесь упомянут как базо-

---

[1] Templum Falcis Cruentis. Книга Ситра Ахра. Гримуар Драконов Другой Стороны. М.: Клуб Касталия. 2018. С. 136.

[2] Алистер Кроули. Liber Samekh. Магия в теории и на практике М.: Издательство «Ганга», 2013. С. 379

вая модель подобной операции. Тут можно провести и другой ритуал. К примеру, открытие сторожевых башен, или вообще ограничиться короткой, но пылкой молитвой. Самый важный момент – в том, чтоб призвать 4 стихии, из которых состоит вся наша вселенная, призвать их тождество, в котором явится Ваше Истинное Я, Ваше Божественное Начало, которое в итоге отождествится с Вами и сделает Вас Богом в Вашей вселенной, которая теперь будет отражать и внешнюю вселенную. В этом состоянии Вы и вносите коррективы в чертеж внешней вселенной, главное – чтоб веры хватило[1].

В эвокации, отчет о которой есть в этой главе, использовался ритуал открытия семи врат ада.

Существует практика использования духов-посредников, то есть во многих иерархиях духов существуют духи-посредники, к которым следует обращаться в первую очередь, и только затем можно будет устанавливать контакт с другими[2].

Цель их одна – настроить мага энергетически, задействовать его все магические и психические силы и настроить ментально на эвокацию, как принято считать.

- Зарядка сигиллы духа на алтаре.

Сигилла должна быть качественно заряжена, так как это прямо влияет на результативность дальнейшей эвокации. Для этого адепт встает лицом к треугольнику, в сторону которого повернут алтарь, и начинает вглядываться в сигил. После того как он немного «поплывет» перед глазами, оператор должен ощутить ментальную связь с духом, которого собирается призвать.

При взгляде на нее астральным взором сигилла будет светиться неким цветом, а сама бумага или металлическая пластина может «прогибаться», «растекаться» по алтарю.

---

[1] Oksimiam. Гоетия и колдовство. 2012. Статья. https://magisteriy.org/magic/361-goetia-witchcraft

[2] Джейк Стреттон-Кент. Гоетические поклонения. В мире духов и демонов. Антология. М.: Издательский дом «Ганга». С.308.

- Принесение кровной жертвы или вина в келим.

Этот пункт характерен в основном для темномагических и архетипических эвокаций. Он подробно описан в § 3. После этого зажигаются угли, палочки благовоний и можно начинать вызывать духа.

- Заклинание.

Это одновременно самый сложный и в относительно простой этап эвокации. В заклинании главным является формулировка и воля мага.

То есть хорошее заклинание – то, где грамотно выражается воля мага, а формулировки текста прикрывают его от возможных негативных последствий.

Одно из главных правил эвокации – заклинания нельзя читать с носителя, даже чтение со специально созданной и освященной Книги Теней или бумаги нежелательно, ибо, читая текст, вы не можете сконцентрироваться и направить свою волю. Чтение нарушает ментальную настройку человека на конкретную сущность и непосредственно ритуальную работу.

Рассмотрим на примере, где вызываемый дух имеет отношение к клипе Нахемот, при этом у вас есть некая наработанная связь с Наахемой, то есть духа можно заклинать ее именем. Конечно, это можно делать без наработанной связи, но могут быть негативные последствия для адепта. Заклинание именами клипотических сущностей являет собой более сложный магический акт и подходит только практикам ПЛР. Туда же относится работа с именами «HVHY» и «AZRAT».

Как утверждает С. Конноли, в демонолатрических системах эвокация начинается с распевания и вибрирования имени вызываемого духа. Он рассматривает такую эвокацию как процесс, где дух призывается со всем уважением и проявляет себя в дыму либо инвоцируется в зеркало или медиума.

Классическая механика подразумевает использование имен Бога и формул на их основе. Из самых распростра-

нённых – YHVH, нотарикон AGLA, Elohim Gebor и т.д., где YHVH – непроизносимое имя Творца, которым можно заклинать духов.

Абсолютное большинство заклинательных формул эвокации в Западной Магической Традиции и смежных системах состоят из вербальных конструкций с четко определенными магическими функциями.

Разберем эту структуру:

1. Имя мага.

Магическое имя само по себе имеет магическую силу и заявляет собой миру, кто конкретно и по какому праву изъявляет свою волю. Иногда к имени добавляют магическую степень (градус) в ордене или другой организации.

2. Имя духа.

3. Правильно подобранные Имена Бога, архангелов, архидемонов и т.д.

Те, кому, согласно иерархии, подчиняется вызываемый. В приведенном в главе отчете о вызове демона Мархосиаса старшим в иерархии является Амаймон, именем которого наравне с другими «варварскими именами» заклинался дух.

4. Оговариваются условия появления сущности.

Строго указывается что разрешено и запрещено призванному духу, в каком виде он должен явиться.

5. Санкция за нарушение пункта №4.

Существует не везде, в клипотических эвокациях этого пункта практически нет. В теургических она есть всегда и очень длинная, например, поджаривание металлической сигиллы духа на открытом огне, изготовление ее из воска с последующим повреждением для наказания духа.

6. Закрепление воли словами силы.

Заканчивают формулу и окончательно выражают волю конкретного мага. Кроме того, добавляют заклинанию ритмичность.

***

Рассмотрим несколько различных по форме заклинаний и определим, что у них общего и какая форма наиболее удобна и результативна. При вызове ангелов они не заклинаются атамом, но приветствуются жезлом. Также им не подходит основная часть заклинаний вызова и принуждения.

№1. Классические заклинания.

А. «Заклинание для вызова любого из вышеописанных духов», из Гоетии Алистера Кроули. Характерно для классической эвокации.

«Я вызываю и заклинаю тебя, о Могущественный Дух [Ранг и Имя Духа], и, вооружённый властью, данной мне Высочайшим Величеством, я строго приказываю тебе именем БЕРАЛАНЕНСИС, БАЛДАХИЕНСИС, ПАУМАХИА и АПОЛОГИА СЕДЕС; и именами Могущественнейших Принцев ГЕНИО и ЛИАХИДИ и Министров Адской обители; и именем Главного Принца Престола АПОЛОГИА в Девятом Легионе.

Я призываю тебя и, призывая тебя, заклинаю. Облечённый властью от НАИВЫСШЕГО ВЕЛИЧИЯ БОГА ЭЛОХИМ ЦАБАОТ, строго повелеваю тебе именем Того, Кто сказал – и стало по Слову Его, и Кому повинуется всё живое. Я, сотворённый по образу БОГА ШАДДАЙ ЭЛЬ ХАЙ, наделённый силой от БОГА АДОНАЙ МЕЛЕХ ХА АРЕЦ и созданный по воле Его, заклинаю тебя сим могучим и крепким именем БОГА – ЭЛЬ, сильным и чудесным, о Дух […]! Повелеваю тебе именем Того, Кто изрёк Слово, – и свершилось Его ФИАТ, и всеми именами БОГА: АДОНАЙ МЕЛЕХ ХА АРЕЦ, ШАДДАЙ ЭЛЬ ХАЙ, ЭЛОХИМ ЦАБАОТ, ЙЕХОВА ЦАБАОТ, ЙЕХОВА ЭЛОХ ВЕ ДААТ, ЭЛОХИМ ГИБОР, ЭЛЬ, ЯХВЕ ЭЛОХИМ, ЯХ, ГОСПОДИ БОЖЕ ВСЕВЫШНИЙ ЭХЕЙЕ, ТЕТРАГРАММАТОН ЙОД-ХЕ-ВАВ-ХЕ, – я заклинаю тебя, о Дух […], и властно велю тебе: тотчас явись пред этим Кругом в прекрасном человеческом обличье, безо всякого уродства и кривизны. Повелеваю тебе сим неизречённым именем, ТЕТРАГРАММАТОН ЙОД-ХЕ-ВАВ-ХЕ, при звуке которого рушатся стихии, и сотрясается воздух, и море отступает вспять, и огонь угасает, и колеблется земля, и все сонмы небесные, земные и подземные приходят в трепет, волненье и смятенье. Посему явись, о Дух […], тотчас же и без промедленья, в какой бы части света ты ни был, и разумно ответь на всё, о чём я тебя спрошу. Приди с миром, любезно и в зримом

обличье, тотчас и без задержки, и предоставь мне всё, чего я пожелаю. Ибо я заклинаю тебя именем БОГА ЖИВОГО и ИСТИННОГО: ХЕЛИОРЕН. Посему исполняй мои повеленья и оставайся здесь до конца, согласно воле моей. Говори со мною любезно и в зримом обличье, на моём родном языке, голосом чистым и внятным, безо всяких уловок и лжи.

Повторяй это заклинание столько, сколько пожелаешь, но, если Дух не явится, скажи следующее».

Классическое заклинание с сильными теургическими корнями. Включает в себя все элементы из перечисленных, но имеет огромное количество «лишнего» текста. Если убрать отсюда конструкции, прямо не влияющие на контакт духа и оператора – его объём сократиться на треть. При этом – это не одно заклинание на все случаи, далее следует еще несколько, вместе с принуждениями, наказаниями и прочим. В классической эвокации их нужно произносить, пока дух не явится, при этом, само собой, помнить наизусть.

Б. Заклинание вызова духа из гримуара «Clavis Inderni».

Я (NN), Богом Отцом принудительно заклинаю тебя Дух (N) от мира подземного и действенно через имя Живущего вовек и Истинного Бога, повелеваю тебе через сильного и чудесного Эль, Элохим, Адонаи, Саваофа, чтобы ты появился перед этим кругом в прекрасной видимой человеческой форме и без уловок любых пришел, ибо приказываю через Йод, Иах, Эль, Шадаи, Яхве, Элион, Элохим, Иешуа, Араритa, Элоах ваДаат, Элохим Гибор, зову тебя небесами, Херувимами и Серафимами, Престолами, Господствами всеми, Силами, а также властями, милосердными четырьмя возвышенными князьями Михаилом, Гавриилом, Рафаилом и Уриилом, Солнцем и Луной и неподвижными звездами, Землей, Огнем, Водой, Воздухом, летом, осенью, зимой, весной и об этом молю Великим именем Господа Бога Христа, восседающего над благословенным и святейшим чудесным Рафаилом, Гавриилом сильным, Михаилом искупителем, вечным Ханаилом, достохвальным Цадкиилом, непобедимым Творцом Солнца и Луны, Словом Воплощённым и Утешителем, Богом Триединым. Аминь[1].

[1] Clavis Inferni. Адский ключ Киприана или магия белая и черная, утвержденная Метатроном. Пер. Иван Бенгальский. 2020. С. 36.

По своей структуре и действию во многом схоже с предыдущим заклинанием из Гоетии, но здесь упоминается имя Христа, что характерно для христианской каббалы.

№2. Авторское заклинание, составленное автором книги для эвокации демона Мархосиаса. Его можно классифицировать как адаптивное.

«Я призываю тебя, Мархосиас, силой имен YHVH и HVHY. Силой El, который создал все, именем Tetragrammaton. Силой имени Tetragrammaton явись передо мной и выполни мою волю. Силой AZRAT и именем твоего повелителя Амаймона, дух Мархосиас, явись передо мной в треугольнике и воплоти себя явно в дыму благовоний, в приятном виде и чистым, внятным голосом ответь на все мои вопросы.

Явись передо мной, иначе ты будешь наказан, силой тьмы AZRAT и именем твоего покровителя Амаймона. Явись. Да будет так».

Данное заклинание специально написано коротким, чтобы сохранить частое повторение без случайных запинок. Включены все нужные имена, включая имя демона управителя, которому подчиняется вызываемый и имя начала с которым работают эвокаторы. Включено краткое принуждение.

№3. Темномагическое заклинание для эвокации демона и управителя клипы Голахаю – Асмодея из гримуара Ситра Ахра, за авторством Templum Falcis Cruentis.

«Eshpura, Murgalahat, Regazarach, Chashmolek,
Lahabeshel, Asmoday, Liftoach Qliphoth!»

Данное заклинание впитало в себя и темномагический, и демонолатрический подходы. Оно состоит из перечня неких имен, имени демона и посыла. При этом здесь нет указаний, где, как и в каком виде должен появиться вызываемый, как должен себя вести, нет явного принуждения. Согласно источнику, оно произносится 11 раз, в соответствии с числом клипотических эманация, после чего демон появляется, а клипотические энергии поступают прямо в храм, окутывают оператора.

Темномагические заклинания и эвокации часто завязаны на сексуальном или другом чувственном акте. Например, ПЛР-эвокация Лилит[1] подразумевает подготовку через одиннадцатидневное воздержание от половых контактов. Из необходимого в самой работе автор выделяет благовоние Кровь Дракона (Марс) и Мускус (Венера) несколько черных свечей и черное зеркало. Процесс подразумевает вхождение в транс, вызов сущности в храм путем эвокативного (не инвокативного) заклинания, доведение себя до оргазма и общение с духом через черное зеркало.

Здесь зеркало выступает скорее, как инструмент для общения с сущностью, которая не призывается до полного появления, что невозможно из-за всего двух свечей и небольшого количества благовоний.

Сравнивая три подхода вместе с заклинаниями, видно, что они имеют в тексте имена, которыми призывают или заклинают вызываемого и некие посылы. Все они – рабочие и позволят призвать нужного духа. Первое требует активного изучения теургической и соломоновой традиций (что, впрочем, все равно желательно). Третье заклинание не имеет многих составных частей и закрыто для практиков ППР традиций. Приведенная в пример эвокация Лилит более демонолатрическая и ориентирована на ощущения мага. Второе – золотая середина, позволяющая магу использовать нужные в этот момент имена и доводить духу нужные требования, а не читаемые потому, что так положено. То есть даже здесь адаптивный метод удобнее, но требует большого опыта и объёма знаний, чтобы самому составлять заклинания вызова.

Заклинание вызова должно произноситься уверенно и выражать истинную волю адепта, его магическую и психическую силу. Духов следует звать по-настоящему: недостаточно просто думать про себя, что ты их вызываешь.[2] То есть ваша Воля,

[1] Daemon Barzai. Лилит Богиня Ситра Ахра. Проект Draco Scandere. 2015. С. 98.

[2] Стивен Скиннер, Дэвид Рэнкайн. Методы вызывания. В мире духов и демонов. Антология. М.: издательский дом «Ганга». С. 231.

уверенность и навык эвокации должны слиться воедино для достижения результата. Имена вибрируются, при этом визуализация используется редко.

Произносить заклинание нужно до момента появления духа. Большая часть является сразу, некоторые после второго или третьего произношения.

- Явление и приветствие призываемого.

Явление духа на астральном плане выглядит как появление существа в треугольнике либо открытие пространственной дыры, откуда дух входит в храм. На физическом плане происходят различные эффекты, например, колонны или другие формы из дыма, потрескивания, ощущение изменения температуры в комнате, сквозняки в закрытом помещении без окон, тени и силуэты в дыму вокруг магов. При большом количестве дыма, дух может сформировать из него свою фигуру для видимого явления. Допускается использование черного зеркала.

Дух является в определенном виде. Форма зависит от двух вещей, а именно, его собственных предпочтений и магических образов, характерных для планетарной природы, зодиакального знака, стихии. Магические образы всех деканатов можно найти в таблице V Книги 777.

После явления его следует уважительно поприветствовать, например:

«Я, (имя мага), приветствую тебя, (имя духа) в этом храме».

Духи требуют к себе уважения, что логично, но выражение можно проявить одной фразой. Допускается уважительный кивок головой или даже поклон, если он требуется. Такое поведение характерно для великих демонов или архангелов, например, Азазеля. Дух обычно приветствует мага первым либо сразу после его приветствия. Если дух явился, но не идет на контакт или его поведение неадекватно – на него накладываются оковы.

§ 5. Наложение оков и принуждение

Эта практика не редка в частичных эвокациях духов мелкого и среднего порядка. Некоторые духи с меркурианской природой любят много шутить и кривляться. Сущности с аспектами Сатурн + Меркурий, которых в русский традиции именуют бесами – могут оскорблять оператора, угрожать.

В старинных текстах нередко упоминаются различные методы физического связывания духов[1]. Сюда можно отнести сковывание цепями, помещения их Соломоном в бронзовый сосуд и т.д.

Изначально медный сосуд играл в гоетической магии важную роль: в нем хранились сигиллы даймонов – то есть сами даймонические силы, связанные с магом. При этом даймонолаторы рассматривают медный сосуд не как темницу, а как священное место для хранения сигилов тех даймонов, с которыми вы работаете регулярно[2].

Многие духи не боятся пленения или изгнания в астральные миры в силу своей привязки к некой местности или предмету. Великие духи вроде архангелов, демонических владык Гоэтии или клипотических управителей в целом ведут себя адекватно и не требуют сковывания.

Заклинание, именуемое Оковами Духов из Гоэтии:

«О, нечистый и непокорный Дух [...]! Поскольку ты взбунтовался, и не подчинился, и не внял моим словам, которые я произнёс, – а всё это были славные и непостижимые имена истинного Бога, сотворившего и создавшего и тебя, и меня, и весь мир, – силою этих имён, которым не может противиться ничто сотворённое, – я проклинаю тебя и ввергаю в глубины Бездонной Пропасти, дабы там ты пребыл до Судного Дня

1 Стивен Скиннер, Дэвид Рэнкайн. Методы вызывания. В мире духов и демонов. Антология. М.: издательский дом «Ганга». С. 232.

2 С. Конноли. Гоэтическая Даймонолатрия. В мире духов и демонов. Антология. М.: издательский дом «Ганга». С. 299–300.

в цепях, и в огне, и в сере неугасимой, если только ты сей же миг не явишься пред этим Кругом, в этом треугольнике, дабы исполнить волю мою. Посему явись немедля и с миром, силою и в силу этих БОЖЬИХ имён: АДОНАЙ ЦАБАОТ, АДОНАЙ АМИОРАН, приди! приди! ибо Царь Царей, сам АДОНАЙ, повелевает тебе!»

Это заклинание объединяет «сковывание» и некий посыл, но не является настоящими оковами, не позволяющими духу совершать любые действия. Описываемые здесь формулы связывания имеют похожую на него структуру, но вместо принуждения появиться или попытки отправить духа «в ад»[1], формируют вокруг него оковы с указанием сроков действия.

Во время наложения необходима визуализация оков на астральном теле духа в виде цепей или веревок. Можно накладывать их синхронно несколькими магами с должной концентрацией магической Воли, а на сущность направляется ритуально оружие магов. Духи при этом обычно сопротивляются, орут, угрожают и пытаются вырваться.

После связывания они обычно начинают вести себя нормально. Духи с определенного уровня могут начать звать других на помощь.

Заклинание оков, используемое автором, выглядит так:

«Я, (имя мага) накладываю на тебя оковы силой имен YHVH и HVHY, приказываю тебе находиться на этом месте до тех пор, пока я не отпущу, силой трона Adonai Zabaoth. Ты подчинишься мне и будешь наказан силой имени Elohim Gebor и обожжен вечным огнем, если попытаешься нарушить эти оковы и сбежать. Да будет так!»

Визуализация: сконцентрировавшись на астральном теле духа – раскаленные железные кандалы вокруг тела духа, удерживающие его и обжигающие при попытке вырваться.

[1] Что не логично и даже смешно, ибо маг думает, что призвал демона из ада и отправляет его туда обратно в наказание.

§ 6. Поручение задания и заключение договоров с духами

Поручение задания или заключение сделки с призванной сущностью – важнейший элемент эвокаций, ради которого ее проводят. Духов ангелов и демонов вызывают для получения определенной оккультной информации или поручения задания, которое он выполнит за определенную плату или по принуждению.

В большинстве случаев поручать задание духу можно лишь в пределах тех функций (службы) которыми он обладает. Опять же, можно сказать об ограниченной свободе воли различных сущностей, некоторых – в большей мере, некоторых – в меньшей. Дональд Майкл Крэйг сравнивал духов с живыми компьютерами. «Они только работают, исполняют то, что заложено в их природу, когда поступает команда сделать это. Компьютер не может сделать то, что не в его природе. Точно так же и духи, живые компьютеры, могут делать только то, что заложено в их природу, когда вы даете им команду сделать это. В их природе повиноваться правильным командам.[1]« Такими командами являются магические формулы, каббалистические имена бога и т.д. Кроме того задание должно быть поставлено в четкой и ясной форме, без двусмысленности.

Это важно, ибо духи не могут выполнить поручения, не соответствующие их службе и природе, либо делают это плохо. Способы поручения задания в корне отличаются в ППР и ПЛР традициях.

В первых дух практически всегда автоматически считается чем-то зловредным и обязанным подчиняться оператору именем Творца, ангелы же признаются чем-то неземным. В ПЛР поручение строится на условно «дружеских» началах, то есть по наработанной связи или путем заключения различных дого-

[1] Дональд Майкл Крэйг. Вызов духов. М.: Астрель. 2005. С. 19.

воренностей. Само собой, практик ПЛР также может сковать и принудить духа выполнить задачу.

Поручение задания, как и сама эвокация, связаны с волей и магической волей оператора. Оно совершается с той же подачей и тем же голосом, что и заклинания вызова. Если поручение подкрепляется заклинательным посылом или именами – они обязательно вибрируются.

Формулировка задачи или условий договора подразумевает, что адепт должен точно и конкретно сказать, что дух должен выполнить и какими именно способом. Обязательно нужно указывать адекватные и точные временные сроки выполнения задания или условий договора. Если это упустить, он может выполнить его неудобным оператору способом либо по кратчайшему пути. Например, маг повелевает духу обеспечить ему материальные блага, не уточнив, что деньги должны быть получены «само собой», юридически правомерным способом и без угрозы для жизни его самого. Особо осторожным нужно быть, заключая договора с демонами и демоническими владыками.

В своей практике маг больше контактирует с природными, стихийными, мертвыми духами или духами мест. С такими мелкими духами и «бесами» (в русской классификации) отношения строятся на договорных началах (за приношения) и с наработкой связи. Таких духов относительно подчинить и принудить, в отличие от хотя бы тех же гоетических демонов.

***

Рассматривая заключение договоров с духами и демонами нельзя не затронуть тему, интересную многим начинающим практикам, а конкретно договора «продажи души» ради денег и прочих материальных благ.

Рассмотрим их на примере договора с демоном Иадоном. Данная сущность учтива в общении и легко идет на контакт с оператором. Является в виде обсидиановой статуи-идола и сразу предлагает свою службу, а именно обеспечение материального дохода в течение всей смертной жизни человека.

Для заключения договора, желающий должен вызвать его, начертив сигиллу своей кровью, и точно оговорить свои желания. Материальные ценности человек получает законным путем – через повышения на работе, удачу, успехи в бизнесе и т.д. Но каждый вечер перед сном он должен обращаться к самому Иадону и отдавать ему часть жизненных сил через свою кровь. Это первая часть обязательств во время смертной жизни оператора.

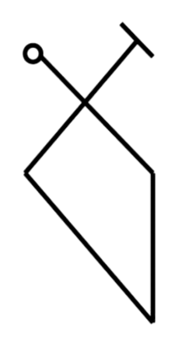


Рисунок 61.
Сигил Иадона

После смерти человек выпадает из колеса перерождения с последующим переходом в вечное рабство к Иадону. Демон о своих «клиентах» сказал: «Ко мне приходят отчаявшиеся и тупые люди. Они получают все, что хотят, потом жалеют».

Причем этот дух – один из самых честных и адекватных в этой роли. В аналогичных случаях маг обычно быстро получит то, что хочет, и далее либо скоропостижно умрет, либо обретет очень нерадостную жизнь.

§ 7. Отпущение духа и закрытие храма

Получив нужную информацию, поручив духу или духам задания и в целом достигнув всех поставленных целей эвокации, его следует отпустить.

Все отпущения короткие и отличаются только уровнем религиозности. Автор пользуется таким:

> *«Я, (имя мага), повелеваю тебе, (имя духа) покинуть этот треугольник проявления и удалиться. Я благодарю тебя за общение и помощь. Удались и выполни мое поручение. (если было поручено задание) Да будет так!»*

Духи удаляются после произношения этой или любой похожей формулы. Некоторые духи не хотят уходить – формула произноситься еще раз либо совершается изгоняющий риту-

ал. Некоторые хотят уйти, но не могут, что бывает редко, когда маги вложили очень много силы в призыв и она насильно удерживает духа в треугольнике.

После частичной эвокации обычная практика – оставшаяся от духа ментальная грязь, планетарные, стихийные, ангельские или клипотические энергии. Даже если они вам приятны – их следует вычистить из храма полностью, ибо это может остаться на самом маге, его одежде, загрязнить храмовое пространство или быть препятствием для следующей эвокации.

После эвокации до полного появления, особенно демонов высокого порядка, остаются плотные энергии сущности и того астрального мира, откуда она пришла. Нагрузка на всех участников настолько сильная, что могут возникнуть их фантомы, скапливаться эмоции. Призыв клипотических владык или посланцев грозит появлением в храме клипотических энергий, негативно влияющих на жизнь и здоровье жителей дома.

При открытии Врат – всегда остаются энергии астрального плана и случайно или нарочно проскользнувшие оттуда гости. Открытие Врат будет рассмотрено в следующей главе, но уже сейчас следует запомнить – они всегда должны быть закрыты и запечатаны, кроме моментов, когда портал создается нарочно и на долгий срок.

Хотя эвокации до полного появления редко совершаются в жилых помещениях, чистка обязательна и совершается, пока не будут удалены любые следы. Из самых простых и действенных чисток можно перечислить – Малый Ритуал Пентаграммы, Малый Ритуал Гексаграммы, Ритуал Изгнания Змеи, Ритуал Звездного Рубина, различные экзорцизмы, Малый Стихийный Ритуал с дальнейшей чисткой стихиями и т.д. Хорошим выбором будет окурить помещение травами с очищающими и изгоняющими свойствами, полынью или зверобоем.

- После эвокации.

Отпустив духа и очистив храмовое пространство, следует закрыть Храм. Процедура аналогична открытию, но в обрат-

ном порядке и посылом на закрытие и прекращение работы. Далее гасятся свечи, и угли из курильницы. Некоторые советуют сразу же убирать храм, выносить предметы и стирать нарисованные символы с пола. По моему мнению – это не обязательно и не всегда уместно.

Окончив работу, стоит записать все, что не было зафиксировано во время нее магом или помощниками. Это касается проявления духа, его поведения, физических эффектов. Следует максимально точно фиксировать диалог с сущностью вместе с информацией оккультного характера, полученной от него. Не стоит откладывать на потом, так как мозг старается максимально быстро стереть воспоминания о всем, что не укладывается в рациональную картину мира.

После эвокации возможна тошнота, сильные боли в области третьего глаза, мигрени, боли в костях и всем теле, повышенное давление. На самом деле это обычная практика, к которой стоит привыкнуть. Не желательно расслабляется алкоголем или наркотиками. Лучше всего делать самые простые мирские дела, в том числе и отдых, например, посмотреть фильм, поиграть в игру или делать что-то руками. Это стабилизирует разум, удерживает на своем месте, предохраняя его от перегрузки и возможных медицинских проблем.

***

Изучению материалов из этой и предыдущей глав стоит уделить самое пристальное внимание, положив его на уже изученную общую теорию магии и каббалы. Нужно вызывать часто и различных сущностей, без практического опыта толку не будет.

Вся дальнейшая информация, так-то открытие Врат, работа с мертвыми, эвокация нескольких духов одновременно или эвокация легиона строится на уже изученных базовых принципах.

Начинать стоит с частичных эвокаций. Для начала можно воспользоваться сигиллами духов из различных старых и современных гримуаров, некоторое их количество из собственности авторов находится в приложении №12 этой книги. Осво-

ив и многократно отточив навыки – можно переходить к планированию и осуществлению вызова до полного появления.

Кроме того, ничто не мешает вам со временем составлять свои «карточки духов», общаясь, заключая договора или принуждая духов которые будут на вашем пути. Ваш путь как демонолога подразумевает наличие некоторого количества духов-помощников и сущностей, связанных договором о службе. Не лишним будет найти ангела или демона-покровителя.

§ 8. Отчеты о проведенных эвокациях с кратким комментарием

А. Частичные эвокации

Три различных отчета о совершенных частичных эвокациях духа, ангела и демона.

Эвокация духа Фротасха

Благовоние: Лотос.

Дух явился в виде фэнтезийного эльфа как тонкая фигура в белом доспехе с зеленым кантом и гравировками в виде растений.

Назвал свою службу – проводник по астральным мирам, к тому же учит ходить самому. Для развития навыков астральных путешествий продиктовал ритуал.

Назвал «свою» жертву и благовоние – белый хлеб и лотос. Предложил провести оператора в храм Соломона на астральном плане и, по желанию, в любой тонкий мир. Для улучшения контакта попросил медиума усилить возможности оператора через прикосновение.

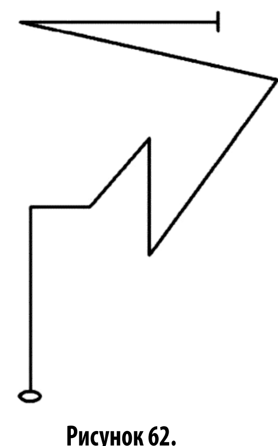


Рисунок 62.
Сигил Фротасха

В начале процедуры заболела голова справа, и поднялось давление.

Курсивом в квадратных скобках изложены комментарии и ответы духа.

«Я увидел белые колонны высотой в человеческий рост. Передо мной спиной ко мне стоял дух в том же виде.

[Это вход в храм Соломона, разрушенный на физическом плане, но воссозданный здесь.]

Далее был коридор, переходящий в комнату с белыми стенами и золотыми вставками. Здесь ощущалось сильное давление на астральное тело и крылья.

[В этом месте много света, поэтому тебе тяжело. Сюда приходят молиться. – Кто? – *Все, кто пожелает.]*

Потом он предложил показать разные миры.

[Могу показать тебе то, что вы понимаете как ад и как рай. Но во второй тебе нельзя, в тебе много тьмы.]

Я согласился на путешествие в ад. Было ощущение поездки в скоростном лифте. После чего увидел выжженную пустыню похожую на марсианский пейзаж и глубокий каньон. Посреди пустыни стоял большой зиккурат вавилонского типа.

[Это ад, тут не живет ничто, но рядом с тобой – еще миллионы миллионов людей, но они не видят друг друга. Порок тьмы – одиночество. То, что видишь ты, – место чистой тьмы. Она не имеет злобы, эмоций, она не направлена ни на что.]

Я подошел к строению. Причем тут моя астральная форма чувствовала себя очень хорошо. Я прикоснулся правой рукой, а затем и обеими руками к камню стены. Он был теплым и еще больше нагрелся от прикосновения. Появилось ощущение тепла в груди и воздушности. Я ощутил что-то похожее «чувство любви» направленное на меня, захотелось прижаться к стене. Ощущалась нужность и справедливость. Потом кладка стала мягкой, поплыла и часть материала перетекла в мою правую руку, где начала переливаться как нефть и гнуться, формируя меч странной формы, выглядящий как полуторный гибрид ски-

митара и фальшиона. Меч полностью не отвердел и рассыпался пылью.

[Этот меч потом станет твоим, если закончишь восхождение и тебе хватит времени.]

[Мы должны уйти, тут нельзя долго оставаться ни тебе, ни мне.]

Пейзаж резко потемнел, дух и оператор вернулись к тем же колоннам на входе».

Оператор открыл глаза с чувством пробуждения. Медиум продолжал ладонью касаться его плеча. Физический мир казался неправильным, присутствовала тоска по прикосновению к той каменной стене.

Дух все так же стоял в круге и улыбался, после чего сказал, что его можно призвать в любой момент, когда в его услугах появиться нужда. Был отпущен и покинул треугольник. Негатива в храме не оставил.

Эвокация демона Азазеля

Церемониальная, не до полного появления.

Благовоние: Драконова кровь.

Демон явился после третьего совместного произношения оператором и помощником заклинания призыва в стереотипном облике демона, как большая краснокожая фигура с черными кожистыми крыльями летучей мыши. Вместо головы – рогатый череп с огнем в пустых глазницах.

Он не приветствовал магов и сразу же потребовал преклонить колени из уважения. Прокомментировал это тем, что он демон высшего порядка. А поклон – это обязательное условие, ибо он требует уважения ото всех, даже от тех, кого убивал.

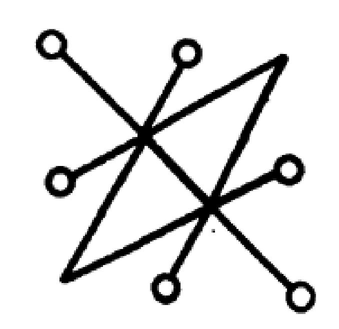


Рисунок 63.
Сигил Азазеля (один из вариантов)

Оператор задал ему несколько вопросов относительно магической практики в будущем и о нюансах Темного Восхождения. Демон ответил на все вопросы. Оператор попросил у Азазеля практики для увеличения магической силы. Такая практика была продиктована через медиума.

Задан вопрос о договорах с Азазелем, службы ему, заключения союза и прочее. Он пояснил, что союзы не заключает, договора о помощи и т.д. возможны, но заключивший маг сильно уменьшает свой срок жизни и после смерти будет обязан отплатить за помощь.

Сама эвокация проходила сложно, контакт медиума иногда прерывался, концентрация Тьмы в пространстве храма постоянно усиливалась. У медиума сильно поднялось давление в процессе записи ритуала.

Эвокация и контакт прошли очень тяжело физически и морально. После ухода демона из треугольника – мрак постепенно рассеялся. Охарактеризовать Азазеля можно как абсолютное могущество, всесилие, адский огонь и сильное ощущение марсианской природы.

Эвокация ангела Лотир

Благовоние: Драконова кровь.

Явился сразу в виде девушки с белыми крыльями и белом доспехе, покрытом извилистыми линиями. В центр грудной пластины вставлен большой лазурит. У духа видна чешуя белого цвета на предплечьях и ногах от стопы до бедра.

Сразу после призыва ангел сказал, что на операторе и медиуме лежит по 2 печати тьмы, и что они отвергли свое истинное предназначение. Отказался помогать по своей службе, указанной в Гримуаре Царств Пламени (любовь, дружба и т.д.), в связи с тем, что его управляющий архангел (Михаил) запретил ему помогать практикам Пути Левой Руки.

Рисунок 64.
Сигил Лотир

Ангел много говорил о роли и высшей цели человека в жизни (по его словам) – служению Творцу. Порицал работу с Клипот и Темное Восхождение.

Далее курсивом в квадратных скобках дается частичный перечень комментариев и ответов духа.

– К которому чину ты принадлежишь?
– *[Властей.]*
– Что значит, если маг в своем Темном Восхождении пересечет Бездну на Древе Клипот?
– *[Он сравняется с Каином.]*
– Почему? Поступок Каина, если это правда, – просто предательство и убийство.
– [Это первое убийство, всколыхнувшее все миры.]
– Разве до этого не убивали?
– *[Убивали, но это особое убийство.]*
– Почему ты не хочешь нам помочь в рамках своей службы?
– *[У тебя закрыта эта страница пока ты не поймешь одну вещь, и вы отдали себя тьме.]*
– Может если у меня появиться, то ради чего тебя вызвал и о чем прошу – я выберу свет?
– *[Нет, ты врешь.]*
– Что скажешь о гоэтическом маркизе Мархосиасе?
– *[Злая и голодная тварь.]*
– Из-за чего он пал?
– *[Он полюбил, из-за этого убил своих.]*
– А еще?
– *[Это все, что я знаю.]*

После получения ответов на вопросы мага и помощника – ангел был отпущен, негатива или светлых энергий в пространстве храма после себя не оставил.

Б. Отчет о проведении гоэтической эвокации демона Мархосиаса

Исполнители: Сергей К., (оператор) Александр Д. (медиум, помощник).

Дата/время: 03.08.20. 14.30–15.23.

Задача: получение оккультной информации – определенного порядка символов, нужных при создании магического меча.

Тип эвокации: темномагическая/архетипическая. До полного появления.

Благовония: Кровь Дракона (Марс), Сандал (Луна).

Жертва: красное вино, в дальнейшем трансмутированное в кровь.

Краткая информация о вызываемом: 35-й демон Гоетии, дневной, шкала 29 (777), Луна/Марс, Вода, Весы.

Оборудование: чаша, атам, жезл, алтарь, большая курильница для углей и две малых для благовоний, келим, 5 черных двухчасовых свечей в подсвечниках, алтарное покрывало, очищенный и освященный мел, угли, палочки благовоний, тетрадь для записей, ручка, компас, красное вино.

Круг и треугольник:

Треугольник – по контуру вписано «Magna Veritas».

Круг – двойной. По кругу вписаны имена – Zimimay (север), Amaymon (восток), Goap (юг), Corson (запад). Между ними – YHVH, HVHY, AZRAT, Elohim Gebor. Внутри круга – ромб и 4 гексаграммы с вписанным буквами «Т». Снаружи круга – 4 пентаграммы с буквами Т внутри.

Порядок выполнения:

1. Малый Ритуал Пентаграммы.
2. Освящение и открытие храма.
3. Открытие семи врат Ада.
4. Эвокация.

5. Отпущение духа.
6. Закрытие семи врат Ада.
7. Малый ритуал Пентаграммы.
8. Закрытие храма и чистка помещения.

03.08.2020			
Nr.	Планета	Время активности	
		с	по
1	☽	05:29	06:45
2	♄	06:45	08:00
3	♃	08:00	09:16
4	♀	09:16	10:32
5	☉	10:32	11:48
6	♀	11:48	13:04
7	☿	13:04	14:19
8	☽	14:19	15:35
9	♄	15:35	16:51
10	♃	16:51	18:07
11	♂	18:07	19:23
12	☉	19:23	20:38

Рисунок 65. Планетарные часы в день эвокации

Заклинание вызова:

«Я, призываю тебя, Мархосиас, силой имен YHVH и HVHY. Силой El, который создал все, именем Tetragrammaton. Силой имени Tetragrammaton, явись передо мной и выполни мою волю. Силой AZRAT и именем твоего повелителя Амаймона, дух Мархосиас, явись передо мной в треугольнике и воплоти себя явно в дыму благовоний, в приятном виде и чистым, внятным голосом ответь на все мои вопросы.

Явись передо мной, иначе ты будешь наказан, силой тьмы AZRAT и именем твоего покровителя Амаймона. Явись. Да будет так».

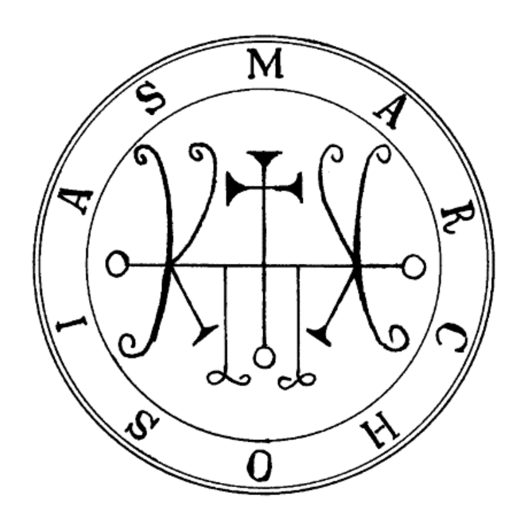


Рисунок 66. Сигилл Мархосиаса

1. Подготовка

Дух имеет лунную природу, было принято решение вызывать Мархосиаса в день и час Луны, приходящийся на полнолуние. Эвокация была назначена на 03.08.20.

Подготовка начата приблизительно за месяц. Гоетические эвокации желательно проводить за городом в отдельном доме, для чего было найдено соответствующее помещение. Храм оборудован на втором этаже дома, закуплены недостающие ритуальные предметы и расходные материалы.

Первая часть благовоний использована в виде палочек, вторая в виде порошка для сжигания на углях в курильнице. Изготовлен келим – ритуальный глиняный сосуд для жидких подношений в соответствии с Гримуаром Sitra Ahra. Внутри вырезан сигил Мархосиаса, снаружи по ободу – «Ateh Gibor Le-Olahm Adonai».

За сутки до начала операции помещение было убрано, должным образом очищено и подготовлено, плотно заделаны все щели и окна. На полу начерчен круг и треугольник. Далее оператор запечатал помещение на все 6 поверхностей для того чтобы до операции в него не проникли посторонние энергии.



Рисунок 67. Подготовленное для конкретной работы пространство храма

За 11 часов на очищенной и освященной бумаге был изготовлен сигил Мархосиаса.

2. Начало работы

Первой была зажжена алтарная свеча. Помощником был проведен Малый Ритуал Пентаграммы, далее оператор создал и зарядил круг, помощник – треугольник проявления. Далее был открыт и освящен Храм. После чего зажгли 4 свечи по сторонам света.

Следующим был проведен ритуал Открытия Семи Врат Ада[1]. Он необходим для привлечения демонических владык стихий и их помощи в основной эвокации. Призываемые духи явились в следующем виде:

1 Томасс Карлссон. Каббала клипот и гоетическая магия. М.: Воронеж 2012. С.94.

1. Амаймон – тень в виде рогатого демона.
2. Гоап – человек с огромной головой, общая форма была из лавы.
3. Корсон – мужчина в итальянском маскарадном костюме XVI века в маске с длинным носом.
4. Зимимай – человек с черными полосами на лице, что начинались у нижнего века и шли до конца подбородка, полосы светились фиолетовым. На поясе книги и фиал.
5. Лилит – суккуб.
6. Люцифер и Самаэль – черная туча под потолком.
7. Хива и Сариэль – светящаяся сфера возле груди оператора.

Духов поприветствовали чашей с вином. Они пожелали, чтобы оператор и помощник выпили с каждым. Подпитка от них была только в пространстве круга, вне его – нет.

Далее была проведена совместная зарядка и активация сигиллы. В келим налито горячее вино, от которого исходил пар, зажжены палочки благовоний и помещено четыре горящих угля в курильницу. Совершена трансмутация вина в кровь под многократное вибрирование имени вызываемого и формулы AGLA.

3. Эвокация

Операция началась 14.30 по киевскому времени с многократной совместной вибрации имени, вызываемого на иврите. После чего оператор медленно произносил заклинание вызова, постепенно наращивая темп. Дым благовоний сначала клубился, после пятого произношения принял вид ровного столба к потолку, сантиметров 5-6 в диаметре. Остальной дым в комнате будто загустел и начал клубиться в виде фигур и тумана. Тьма в храме стала более осязаемой и поглощающей. Во время задавания вопросов с параллельной вибрацией имен силы – в пространстве храма ощущались сквозняки. При этом окна были плотно завешаны, рамы уплотнены тканью, дверь плотно закрыта и так же завешана плотной тканью.

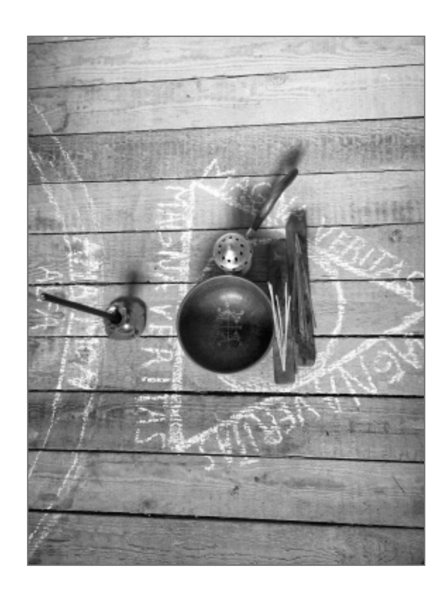


Рисунок 69.
Треугольник, келим, курильницы для планетарных благовоний

В стене позади треугольника возник портал в виде рваной дыры, из которой показалась оскаленная волчья морда. Мархосиас явился полностью и зашел в пространство треугольника. В это время угли в курильнице начали искрить, и колонна дыма стала расширяться к верху.

Явился в виде волкоподобного человека (оборотня) в белой мантии, стоя на двух ногах. По требованию оператора попытался произнести необходимый текст для гравировки. Не вышло, после чего он присел, дотронулся верхними конечностями к полу и возник за спиной помощника-медиума внутри круга. Далее дотронулся до ноги помощника (медиума) и вошел в его тело.

Таким образом эвокация частично превратилась в инвокацию через медиума. Что достаточно часто характерно для темномагических вызовов.

Комментарий медиума: физическое ощущение, будто в теле кипит кровь, мгновенно сильно повысилось давление, онемели все конечности, в том числе и голова. Эффект туннельного зрения и тремора, сильные судороги и спазмы. Ощущение, будто тело не выдержит и вот-вот умрет. Сильная нагрузка на сердце. Далее пена изо рта и тошнота. Когда оператор заклинал духа между вопросами и принуждал отвечать – хотелось вцепиться в него ногтями и зубами. Духу принуждение было очень неприятно.

Ощущение от нахождения Мархосиаса в теле – животный страх и всевластие.

Видения медиума, показанные Мархосиасом: заселенная деревня посреди густого леса. Вокруг нее ров с водой и водяная мельница. Текущая вода не позволяла всяческим силам попадать внутрь деревни. В полночь, мельница перестает работать, из леса появляется стая волков во главе с оборотнем. Стая нападает на деревню, и разрывает на куски всех жителей.

Комментарий оператора: помощник-медиум сначала как обычно сел, далее лег в позу эмбриона, начались судороги. Он начал выкрикивать рычащим голосом названия букв и слова для гравировки на меч. Часть было возможно разобрать, некоторые вообще никак. В это время усилилось ощущение тьмы в храме. Добавились марсианские проявления Мархосиаса – презрение к себе, миру, эвокаторам, жажда крови и битвы. Лунный аспект проявился ближе к концу эвокации.

Духовные ощущения оператора: вызываемый демон – его покровитель, что облегчило контакт. Сильное ощущение давящей тьмы, и сильный марсианский аспект, угроза не ощущалась. Сильно болел третий глаз. Тошнота проявилась где-то через час, апатия, но быстро прошла. Заглянув на край его разума, чувство, что любые дела, даже мировая политика смертных – это пыль, а планеты и звезды – это песок в сравнении с планами Мархосиаса. Очень давит морально. Демон не выказал агрессии, на все вопросы ответил и дал предсказания. До конца дня ощущалась сильная общая слабость, голод. Чувство, будто магический щит и «щит воли» сильно промяты. Пробой на уровне лба. Далее реальный мир ощущался двухмерным в сравнении с пространством храма во время вызова. Это ощущалось в течение суток после.

Пошла пена изо рта, медиум начал блевать слюной и желудочными соками.

Были заданы остальные вопросы, ответы на которые медиум выкрикивал с рычанием и стонами. После выхода из транса (когда дух был отпущен) он сказал, что почти ничего не помнит и находился в состоянии похожем на сон.

Часть полученного буквенного ряда была записана в произвольном порядке вместе со словами в приблизительной транслитерации. Далее оператор задал остальные шесть вопросов, на что были получены удовлетворяющие ответы:

1. Текст гравировки для создания магического меча. – Получено.
2. Формула, произносимая «при убийстве на войне, казни военнопленного или принесения жертвы». – Получено.
3. Метод зарядки и активации меча для поражения духов и смертных. – Перенесено, по словам Мархосиаса, его нужно будет призвать простым способом, когда меч будет готов и на руках оператора.
4. Благословение от покровителя. – Получено.
5. Вопросы личного характера. – Получено.
6. Вопросы о магической организации. – Получено, но очень мало.
7. Вопросы о магическом и демоническом восхождении. – Получено.
8. Вопрос о духах в личной собственности после физической смерти. – Получено.

После этого оператор отпустил духа. (15.23 по киевскому времени) Дух покинул пространство храма после второго-третьего произношения. Помощник продолжал лежать в круге, но вернулся в сознание и стонал. Попытался привстать и записать в тетрадь слова, но не смог из-за сильного дрожания рук.

4. Очищение пространства

Оператор закрыл Семь Врат Ада, поблагодарив и отпустив призванных духов. Ощущение тьмы в храме оставалось осязаемым, трижды был проведен Малый ритуал изгоняющей пентаграммы и общая чистка пространства.

Был закрыт храм, потушены свечи и сожжен сигил Мархосиаса в курильнице. Оператор помог встать помощнику и выйти на улицу. Далее медиум полноценно записал текст по перво-

му вопросу. В это время продолжалась чистка храма из-за чего количество тьмы уменьшилось. В течении эвокации два живущих на территории дома кота сидели за забором дома. Один вернулся после, второй остался там же.

Вино в келим сильно сгустилось, стало кисло-солёным на вкус, хотя до работы было обычным полусладким без кислинки. Согласно указанию Мархосиаса – вылито в костер на улице с подношением.

Оплавленный воск от свечей по сторонам света сохранил энергетику призванных духов из семи врат.

5. Итоги

Гоетическая эвокация проведена успешно, получены ответы на большинство вопросов. Опыт предоставил большой магический и ритуальный опыт для помощника-медиума и оператора.

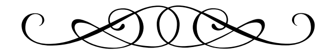
Общая физическая и ментальная слабость сохранилась у обоих участников в течение суток. Наблюдалось нарушение сна, боль в глазах и третьем глазу, физический мир ощущался плоским и двумерным.

Сгустившаяся давящая Тьма частично была убрана, частично исчезла сама. В храме возникли небольшие гуманоидные фантомы и существовали в течение трех дней. Фантомы продолжали медленно расти, напитываясь из внешнего источника. При этом не могли покинуть запечатанное пространство храма.

Один из них обрел форму в виде черного скелета с натянутой кожей и горящими глазами. Природа – Сатурн/Луна. Смог проделать дыру в защите и начал напитываться страхом, пугая жителей дома во сне и при выходе из него, к тому же на него реагировал кот. Простейшие попытки изгнания на него не действовали, отбивались «властью и силой великого маркиза Мархосиаса».

08.08.20 совершена чистка с помощью соленого раствора, благовония солнца и красной свечи. Существо пыталось спрятаться по темным углам, в конце начало просить о пощаде. После чего выжжено планетарной энергией солнца.

Глава 12. Эвокация нескольких сущностей и легионов. Открытие Врат



§ 1. Множественные эвокации

Ранее подробно рассматривались одиночные эвокации и инвокации. Несмотря на широкий спектр возможностей, которые они предлагают, они не позволяют одновременно поручить задание нескольким сущностям. Поскольку множественная инвокация практически невозможна из-за сильной опасности для тела и разума практика – будут рассмотрены эвокации в треугольник и личный храм.

Цель множественной эвокации – призвать некое количество духов, например, двух, четырех и т.д. вплоть до больших групп. Аналогичные практики существует фактически во всех традициях, подразумевающих, что маг работает с несколькими сущностями в храме, либо в местах их непосредственного обитания. Потребность в такой работе может быть продиктована различными задачами:

- Поручение одной задачи нескольким сущностям со схожей или аналогичной службой

Духи могут иметь одинаковую или разную природу, но их обычно призывают в треугольники проявления, и они не конфликтуют между собой.

- Одновременный вызов четырех сущностей в соответствии со сторонами света.

Подходит для одновременной эвокации элементальных королей, башенных стражей и т.д.

- Вызов группы духов со схожей природой для постановки задачи.

Эвокация общностей, которые в разных источниках называют по-разному, например, «семьи» или «дома духов».

- Вызов легиона духов в неограниченном количестве.

  Эвокация Анаким, Рафаим и т.д.

- Открытие Врат.

  Открытие «двери» с определенными «параметрами» в определенный астральный мир или план для облегчения дальнейшей работы с его обитателями.

***

Множественные эвокации требуют более сложной подготовки и нагрузки на оператора, поэтому практикуются намного реже. Магу желательно иметь одного или нескольких помощников, а сам храм – в частном доме или нежилом помещении.

На практике такие эвокации чаще всего выполняются для призыва множества слабых духов для поручения им конкретного задания, требующего быстрого исполнения. Сильных демонов или ангелов редко вызывают одновременно, а особенно редко в количестве больше, чем два.

Работа медиума или самого оператора намного более опасна и сильно усложнена. Во-первых, сложнее дается коммуникация, ибо несколько призванных в разные треугольники духов будут общаться с оператором без согласования очередности. Поэтому лучше индивидуально поприветствовать каждого духа, потом коротко поговорить с каждым, после чего поручать задание обоим одновременно.

Группы духов или легионы обычно призываются прямо в пространство храма с помощью печати, квадрата и т.д. Обычно не важно – духи призывались напрямую или пришли из открытых Врат.

К множественным эвокациям также можно отнести разноплановые жреческие (демонолатрические) работы, во время которых в пространство храма вызываются 11 Ликов Азерат, различные демонические владыки и т.д. Они обычно пресле-

дуют религиозные цели, например, инициации новых членов, «праздники» «службы» и т.д. Сами эвокации обязательно сопровождаются инвокацией в кого-то и подношениями вместе с жертвоприношениями. Здесь не бывает подчинения вызываемого вместе с поручением задания, а любые астральные или физические эффекты воспринимаются как благословение почитаемых сил на благо участвующих.

Планетарные ритуалы с призывом духов и гениев, а также любые другие мистерии сложно классифицировать, ибо здесь наличествует жреческий аспект, призыв одного или нескольких сущностей и разного рода планетарных и астральных энергий. При этом обычно их в принципе не относят к эвокациям в классическом понимании.

§ 2. Особенности совершения

Совершение множественной эвокации требует внесения изменений в обычный план операции, так как без них эвокация может не состоятся или будет слишком опасной для оператора и помощников. Разберем их подробнее:

- Цель эвокации.

Духи должны быть вызваны с одной определенной целью, не важно, будет это выполнение задачи или получение некоторой информации. Сущностям поручается одинаковая задача, например, лечение конкретного человека.

- Устройство Храма.

Необходимо правильно создать магический круг и треугольники проявления, изображаемые на полу храма. Самый простой выход – оставить свой

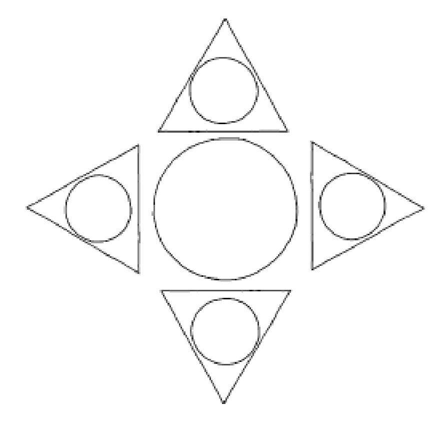


Рисунок 70.
Модель Круга и Треугольника для одновременного вызова четырех духов

обычный круг, расширив его для нескольких практиков и добавив нужное число треугольников проявления в соответствии с природой вызываемых.

Если планируется вызов четырех сущностей, например, элементальных королей, хорошим выбором будет установить треугольники в соответствии со сторонами света. Кроме того, каждый треугольник можно создать из соответствующей стихии. Вызывая клипотические силы, стоит воспользоваться панклипотической звездой, изобразив печати Ликов на отдельных концах, установив на них курильницы с благовониями.

Треугольники обычно не применяются при вызове отдельных групп или легионов духов. Здесь сигилла или магический квадрат помещается на алтарь, а духи призываются прямо в пространство храма. Такую работу удобно совершать вне обычного храма, в пещере или в поле, использовав большой костер. Размера костра и количества дыма хватит для воплощения нескольких духов.

- Количество практиков.

Одиночную эвокацию, даже до полного появления, хоть и трудно, но возможно совершить единолично. Множественные эвокации в пространство храма допускается совершить в одиночку или коллективно.

Но при подготовке такой работы в несколько треугольников – желательно иметь одного или двух помощников, которые будут помогать организационно и практически. Также это снизит энергетическую нагрузку на оператора.

- Заклинание.

Маг призывает духов, демонов или ангелов двумя путями. Либо по очереди, произнося от-

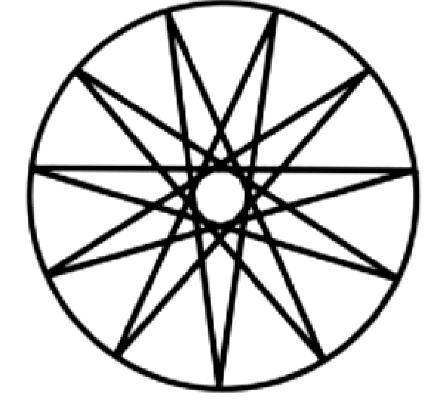


Рисунок 71.
Одинадцатиконечная звезда клипот

дельные заклинания для каждого из них, либо используя одно заклинание для всех, перечисляя имена призываемых по списку. Методика произношения заклинаний и непосредственно имен не отличается от аналогичной одиночной эвокации.

Первый вариант более удобен для вызова больших сущностей. Маг может найти или составить заклинание с правильной подборкой варварских имен с учетом иерархий. Второй вариант отлично подходит для вызова множества мелких духов, «бесов». Он теоретически позволяет призывать любое количество, ограниченное только амбициями и силой оператора.

- Жертва.

Как и ранее, выражена в виде подношения или кровной жертвы. Но, в отличие от обычной эвокации, где кровь может быть заменена вином, – здесь очень желательна настоящая жертва. Далее жидкости переливаются в один или несколько келим. Такая необходимость обусловлена огромным количеством энергии, необходимой для призыва. Жертвоприношение снижает нагрузку на оператора и помощников во всех планах, облегчает работу с призванными и поручение задания.

- Благовония.

При вызове духов в отдельные треугольники – в каждый устанавливается по курильнице с соответствующими благовониями. Если используется одна курильница или костер (при вызове вне храма) туда добавляется смесь благовоний, соответствующая всем призываемым. Обычно это многосоставное благовоние, сильно облегчающее призыв. Примеры легко найти в различных гримуарах и пособиях.

- Работа с духами мертвых.

Эвокативная некромантия требует больше энергии для призыва и поддержания духов. При работе с захоронениями непосредственно на кладбище не желательно поднимать более пяти мертвых одновременно, так как это отнимает очень большое количество сил и уменьшает контроль. Это можно нивелировать с помощью сущностей с нужной службой или артефактов.

Кроме того, сами мертвецы требуют постоянного контроля, дабы направить их на достижение одной цели и защитить себя от возможных подселений.

- Ментальная грязь.

Не желательно совершать множественную эвокацию в жилом помещении. Это касается, в том числе, одиночных вызовов, но количество грязи, оставляемой большим количеством духов, не сравнимо с одним, пускай и более сильным. И там, и там такие энергии нужно изгонять после завершения работы.

- Техника безопасности.

Множественная работа любого рода увеличивает нагрузку на адепта. Она требует больших энергетических затрат и контроля за операцией. Фактически уменьшается право на ошибку, ибо, заключив договора по очереди с четырьмя сущностями – легче что-то упустить из виду.

Нагрузка на сосуды и центральную нервную систему медиума увеличивается кратно количеству вызываемых. Подготовка к множественной эвокации должна включать наработку и усиление защиты тела, и духи медиума; кроме того, желательно иметь сущность-покровителя.

§ 3. Открытие Врат

Темный маг должен развивать свое умение находить астральные врата и учиться использовать различные методы. Один из рекомендуемых методов [обучения] заключается в медитации в темной комнате с единственной горящей черной свечей, затем следует скосить глаза, так чтобы можно было увидеть две свечи.

Ритуал открытия Врат совершается для получения точки доступа в нужный астральный план, мир или пространство, например, в пространство клипы. Чаще всего он нужен для воззвания к обитающим там сущностям либо для облегчения астрального путешествия.

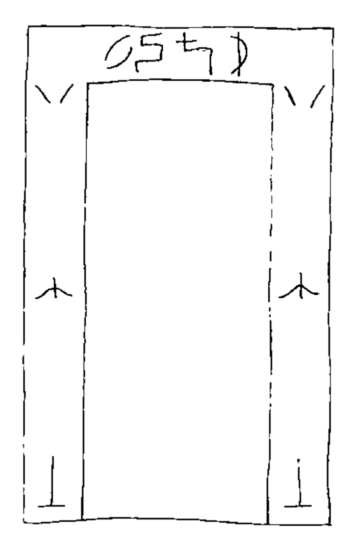


Рисунок 72.
Пример Врат из Гримуара Царств Пламени

Механика открытия Врат чем-то похожа на эвокацию в треугольник, но в отличие от создания точки, в которую придет вызванный дух, где бы он ни был, – создается прямой мост в нужное пространство. Сами врата обычно рисуются на земле, ткани или прямо на полу. Так же их можно чертить и визуализировать прямо в воздухе перед оператором.

Открытие и удержание Врат намного сложнее и опаснее, чем обычная эвокация. Само собой, Врата до момента их закрытия требуют постоянного контроля со стороны разума и магической Воли практиков.

В гримуарах можно найти разные виды врат. Проверять их достоверность и качество нужно самому через настройку и медитацию. Кроме того, в такой роли могут выступать магические квадраты духовных планов, если они известны. В этом случае квадрат чертиться на земле и врата открываются из него.

Исходя из личного опыта автора – лучше всего комбинировать. То есть, если стоит задача открыть врата в пространство клипы Гамалиэль – можно начертить печать клипы на земле и визуализировать атамом нужную вам форму врат в воздухе над первым изображением. Образ визуализации обычно соответствует астральному плану либо создается в свободной форме.

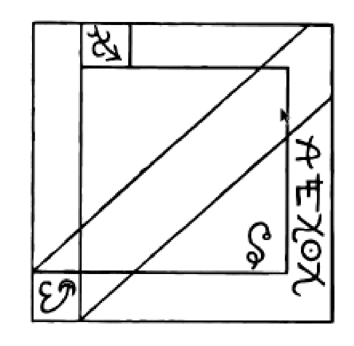


Рисунок 73.
Врата Востока из Некрономикона.
(Спорный источник)

В храме необходим круг для адепта, треугольник для духа (если из врат выйдет один дух – он будет отлич-

ным местом для его воплощения), курильница с благовониями, свечи и т.д. Сам процесс гибкий и легко модифицируется личными знаниями адепта, например, можно составить свои формулы открытия Врат, подношение или жертву, мантры или воззвания к определенным силам.

Хорошим выбором будет установить несколько свечей по вершинам квадрата Врат на земле либо одну свечу прямо перед ним. Это будет ориентиром для входящих в храм духов, границей и дополнительной подпиткой самих Врат. Цвет свечей выбирается согласно природе духов или плана, могут подойти обычные черные свечи.

Общий порядок открытия врат и обязательные условия:

- Полное очищение и открытие Храма.
- Начертание Врат, квадрата или другой нужной символики.
- Начертание с визуализацией атамом, мечом или жезлом врат в воздухе.
- Зарядка и активация символа из пункта 2.
- Начало открытия заклинанием.

Данный этап очень важен, ибо адепт открывает врата для того чтобы выполнить поставленные задачи, не получив проблем и конфликтов с обитателями. Желательно не допустить в храм извне ненужные энергии и негативно настроенные сущности.

Пример заклинания:

«Я, (имя). Личной силой и именем YHVH (HVHY)

Открываю Врата в (название мира)

Пусть врата откроются в пространство моего храма.

А эти свечи будут ориентиром

Вызываемым мною духам, ангелам и демонам.

Пусть эта граница будет непреодолимой для

Любого существа, которое хочет причинить мне вред.

Будь ты ангел, дух или демон, ты пройдешь на эту сторону

только по моему разрешению

И уйдешь обратно по моему приказу.

Врата откроются после того, как я открою их своим орудием.

Да будет так!»

Во время произношения оператор с помощниками направляют энергию на сами Врата для их появления. Чаще всего уже после этих манипуляций врата активны и пульсируют.

- Далее следует наложить на них дополнительную печать. Это можно сделать так: адепт визуализирует поверх заряженных врат гексаграмму и активирует ее словами:

«Этой великой гексаграммой я накладываю печать и создаю границу, которая допустит только тех, коих позову сам. Да будет так!»

Этот пункт частично дублирует заклинание, но он добавляет защиту для оператора и что главное – не допустит сонмы враждебных духов.

- Оператор разрезает пространство по центру пульсирующих врат сверху вниз атамом или мечом.

С этого момента врата открыты, но условия, заданные в заклинании, и защита не допустят никого оттуда без запроса магом. Астрально это выглядит, как сильно пульсирующий разрез в пространстве, переливающийся разными цветами.

- Далее можно совершать то, ради чего был создан портал.

Например, если вы открыли Врата в пространство клипы Гамалиэль – можно позвать оттуда служебных духов для дальнейшего поручения задания или заключения договоров о службе магу. Фактически это упрощенная эвокация, рассмотрим ее на примере призыва суккубов. Отчет о схожей работе можно найти в конце этой главы.

«Я, (имя) призываю из пространства Гамалиэль (количество) суккубов.

Явитесь, духи, желающие выполнять мои поручения

За договорную плату.

Пройдите и явитесь в (пространство храма/треугольник)

По моему пожеланию и назовите себя».

Здесь *обязательно* нужно указывать количество призываемых духов, при этом обозначить уровень духов, которые нужны магу в конкретный момент. Призванные должны находиться там, где вы им указали, и не входить в пространство круга.

§ 4. Эвокация легиона

При рассмотрении различных иерархий духов, демонов и ангелов упоминались т.н. «легионы духов» как организационная единица, но логично, что маг физически не сможет вызвать сотни тысяч сильных духов одновременно. Под «эвокацией легиона» подразумевается одновременный вызов конкретной группы сущностей, чье количество обычно сильно варьируется – от двух-трех до десятков и сотен.

Суть и главное отличие эвокации легиона от групповой эвокации – в том, что здесь духи вызываются не индивидуально (с помощью личных печатей), а с помощью одной общей печати, сигиллы или магического квадрата. То есть данный тип эвокации подразумевает создание контакта и призыв в пространство храма сущностей с очень схожей природой, службой и т.д. Эвокация легиона позволяет поставить задачу некой общности сущностей, тем самым сэкономить время и привлечь достаточно большие силы на ее выполнение.

Призывая общность духов, маг устанавливает с ней контакт одновременно напрямую и через управителя, который обычно является вместе с ними. Кроме того, такие эвокации *всегда* совершаются в пространство храма, но не в треугольники проявления.

Совершить это можно несколькими путями:

- Установление контакта с архидемоном или аналогичной сущностью, у которой в подчинении есть значительные группы или легионы духов.

Маг договаривается с этим архидемоном о возможности использования его подчиненных лично либо через символ, который он даст. Первый вариант более реален, второй – теоретически да, но практически – никакой демон не даст сигиллу своего легиона, отдав даже толику могущества кому-то другому, и особенно человеку.

- Самостоятельная наработка связи с общностями сущностей.

Включает самостоятельный поиск в источниках, физических местах обитания или астральных мирах и планах. Этот путь подразумевает договоренность с управителем группы и получения графемы, ее обозначающей. Вполне реальный вариант, особенно реализуемый с помощью открытия врат или астрального опыта.

- Работа через готовую графему легиона.

Почти ничем не отличается от работы с обычным квадратом, сигиллой или печатью.

***

В эвокациях этого типа храм обустраивается с некоторыми особенностями, а именно адепт создает магический круг, но не создает треугольник. Храм украшается и драпируется в соответствии с природой вызываемых. Кроме свечи на алтаре, в пространстве храма устанавливается много свечей и одна или несколько курильниц обеспечивающая нужно количество дыма.

Конечно, можно пытаться призвать духов так, чтобы увидеть их силуэты в дыму, но главная цель благовоний и свечей здесь в том, чтобы придать им дополнительные силы для явления. Не лишним будет подношение или жертва. Оба эти условия снижают нагрузку на эвокатора и помощников и выказывают уважение духам.

Призыв выглядит в рамках обычного – адепт освящает храм и магический круг, активирует графему вызываемых, после чего, настроившись на цель операции совершает эво-

кацию. Заклинания призыва легиона мало чем отличаются от «одиночных». Они направлены на управителя общности или просто на ее имя, например, Анаким, Нефелим, Рафаим и прочая. Произносить его желательно синхронно с помощниками оператора.

Можно вызывать духов поименно, «вставив» в заклинание длинный список имен вызываемых сущностей. Все имена вибрируются, желательна визуализация вида каждого духа, если это возможно. Конкретно такой способ призыва требует больших усилий, чем призыв аналогичной по количеству общности через один символ.

Явление больших групп духов часто вызывает физические эффекты – различные формы дыма, треск огня свечей, силуэты, изменение температуры и прочая. Если духи были вызваны как общность – от них обычно будет говорить один дух, имеющий власть. Пока идет общение с магом, остальные духи могут как вообще не проявлять активности, так и галдеть, шуметь, шутить или пытаться напасть на круг либо самого оператора.

Разговор в обязательном порядке строится на уважении, ибо в противном случае общность духов может попытаться испортить жизнь и здоровье оператора.

В данной работе наиболее важен этап поручения задания духам, либо одновременно всем, либо через одного духа управителя, что общается с эвокатором. Задание должно быть точно определено, кроме того строго оговаривается плата за его выполнение. Вызов больших общностей сущностей редко используется для получения некой информации, ибо этот вопрос можно решить, призвав одного духа, демона или ангела, который в нем сведущ. После поручения задания, как и в одиночной эвокации, духов нужно отпустить. Очень важно проследить ушли ли они все и полностью, не выходя из магического круга. Чистке уделяется много внимания.

§ 5. Отчеты о проведенных групповых эвокациях и Открытиях Врат

А. Групповая эвокация

Вызов двух духов в треугольники.

Эвокация Думкаала и Фертаала «Братьев Южных Ветров»

Благовоние: роза, сосна.

Подготовка началась за несколько часов до вызова, в течение которой было убрано пространство храма, построен двойной круг и 2 треугольника, на юго-востоке и юго-западе. В соответствии с первоисточником, в треугольники было установлено две курильницы с благовониями, а на алтаре – две черных свечи, чаша с красным вином и сигиллы вызываемых.

Храм был очищен, освящен и открыт. Активирован круг и треугольники. Далее был вызван Думкаал и вторым – Фертаал. Духи появились после первого прочтения заклинания вызова.



Рисунок 74.
Сигил Фертаала

Фертаал

Внешний вид: худощавый длинноволосый охотник каменного века в зеленой одежде с кинжалом на поясе и волчьей шкурой на плече.

Рисунок 75.
Сигил Думкаала

Думкаал

Внешний вид: высокий охотник с луком за спиной в красной одежде и медвежьей шкуре. Менее общителен, чем Фертаал, лучше выполняет задачи агрессивного характера.

***

Оператор поприветствовал духов, после чего были заданы обычные проверочные вопросы о службе, которую они подтвердили. Было задано несколько вопросов о будущем оператора и поручено задание в рамках службы духов.

Они согласились его выполнить, так же заявили, что для успешного выполнения нужно 4 дня на закате зажигать розовые и сосновые благовония.

Далее духи были отпущены, а ритуальное пространство очищено. Ментальной грязи после них не осталось.

Данные сущности являются стихийными по своей природе. Они не имеют отношения ни к ангелам, ни к демонам, что в целом облегчает призыв и общение. Они не угрожают, не пытаются смутить или как-то вывести из себя вызывающего. Легко покидают храм и не оставляют ментальной грязи.

Б. Практика открытия Врат

Открытие врат в пространство Клипы Гамалиэль
с целью общения с местными обитателями

Благовония: роза, сандал.

Гамалиэль – клипа под управлением Лилит. Она интересна природой своих обитателей, ибо, несмотря на соответствие Луне (чёрной Луне), управитель и большинство обитателей имеют венерианский аспект. Это суккубы и инкубы – служебные духи, чья служба связанна с похотью и любовью, а также другие духи с аспектом Венеры. Также некоторая часть обитателей – ифриты.

Цель вызова состояла в открытии временных стабильных Врат прямо в астральный мир клипы, с последующим призывом оттуда суккубов и инкубов, само собой позитивно или нейтрально настроенных к оператору и помощнику. Это необходимо чтобы получить имена, печати духов и другую информацию для работы. «Карточки» суккуба и инкуба, указанные в приложении к этой книге, были составлены именно после этого вызова.

Для такой работы не нужен треугольник, поэтому в храме был создан только круг. Сигилла клипы изображена просто на полу перед треугольником, рядом в котором находилась курильница с благовониями.

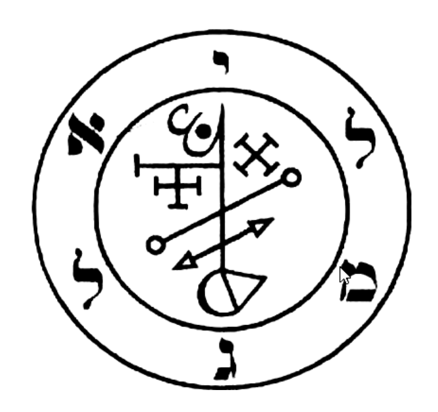


Рисунок 76.
Сигилла Клипы Гамалиэль

Врата были визуализированы в виде квадрата на высоте полутора метров над изображением сигиллы.

Сначала было 11 раз произнесено воззвание к клипе:

Gadaphel, Maarabel, Lachashel, Iatsatel, Avvahel Layilel, Liftoach Shaari ha-Gamaliel B'Shem ha-Lilith!

Далее оператор произнес заклинание открытия в свободной форме с указанием допуска только духам с добрыми намерениями и открыты сами врата с помощью атама.

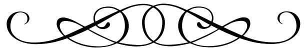
Врата выглядели как рваная дыра в пространстве, розово-фиолетового цвета. Далее были призваны духи, которым возможно интересно работать с оператором и дать информацию о себе.

Явилось больше сорока духов, после чего слабых попросили удалиться обратно, осталось двое. Один дух отказался уходить, начал проявлять агрессию по отношению к магу. Его пришлось изгонять принудительно.

У каждого из оставшихся были взяты имена и печати, заполнена «карточка». Во время общения они шутили и пытались искушать оператора. После окончания работы духи были отпущены по очереди, с обещанием оставить оговоренное подношение.

Далее были закрыты врата, и некоторое время проводилась чистка помещений. В дальнейшем они использовались для подселений разным людям и поручений согласно их службе.

Глава 13. Работа с духами мертвых



§ 1. Общая теория и техника безопасности

В западных источниках, как классических, так и современных магия смерти рассмотрена настолько слабо, что найти нечто большее, чем парочку ритуалов сомнительного качества практически невозможно.

При этом существуют целые традиции, практически полностью завязанные на взаимодействии с миром мертвых на всех слоях. К таким можно отнести Русское Чернокнижие (далее РЧК). Это уходящая корнями в начало 2 тысячелетия н.э., но одновременно достаточно молодая традиция, воссозданная в конце прошлого века по материалам этнографических экспедиций и уцелевших черных книг[1]. На данный момент она во многом спорна своими многочисленными заимствованиями, но продолжает становление. Это достаточно интересная и рабочая система, но впитавшая в себя большинство минусов современного оккультизма на постсоветском пространстве.

Тематика магии смерти на Западе плохо освещена по нескольким причинам: классические ордена больше следовали ППР, а магия смерти была мало интересна из-за ограниченности своего практического применения, огромного влияния еврейской, христианской, готической, оккультной каббалы и самого христианства. При этом всплеск интереса к спиритизму в XIX веке во всех его проявлениях развил технику скраинга, но никак не некромантии в традиционном ее понимании.

Термин «некромантия» описывал мантическую систему и охватывал все предсказательные практики, связанные с духа-

[1] Черные книги/черные тетради – аналог «книг теней» в русском чернокнижии.

ми мёртвых. В последние десятилетия сюда стали включать различные магические практики, в том числе и с кладбищем. При этом термин «некромагия» не прижился и остался больше в художественной литературе.

Слово necromancy пришло в английский язык в XVII в. Оно восходит к итальянскому nigromancia (чёрная магия), которое можно проследить до латинского necromantīa с тем же значением, что и его более поздний итальянский аналог. Но для поиска реальных корней этого слова нам придётся углубиться ещё дальше в прошлое – латинское слово было заимствовано из доклассического греческого νεκρομαντεία (nekromanteía), образованного из двух слов: nekrós – νεκρός (мёртвый, труп) и manteía – μαντεία (предсказание)[1]. В чем-то её связывают с нигромантией, то есть черной магией.

Исторически же практика работы с мертвыми восходит к древним государствам Междуречья и античности. У разных народов практики с мертвыми были сильно связаны культом предков. Большинство государств и религий осуждали и запрещали такие практики. Например, в книге Левит указаны наказания за вызывания мертвых и предсказания в виде смертной казни.

***

Рассматривая работу с мертвецами в контексте демонологии как работу с духами мертвых и смежными сущностями, невозможно не затронуть некромантию как комплексное ответвление магии.

Невзирая на позицию авторов по работе с богами и пантеонами, эта тематика должна быть освещена для выстраивания целостной картины.

С некромантией связаны божества различных культур от периода античности (где возникла некромантия) до современности. При этом практически у всех народов был бог или боги-

1 Капкар А. Происхождение некромантии или как мы научились говорить с мертвыми. С.3

ня, отвечающие за мир мертвых. Одним из самых почитаемых раньше и особенно сейчас божеств является Геката, которую связывали с некромантией.

Работая с ними, следует понимать, что одни божества смерти непостоянны, другие же очень строги. Адепт должен разузнать предысторию и основополагающую личность божества, перед началом работы с ним. То есть подношения для Аида очень отличаются от подношений Santa Muerte или Гекате, как и жизненные принципы, которые они ожидают от своих служителей.

Богов смерти обычно соотносят с Луной, реже с Сатурном. При этом Луна больше характерна для женских божеств. Те их них, кто в конкретной религиозной системе отвечали за переход из мира живых в мир мертвых, часто имели Меркурианский аспект, очень редко – Венерианский.

«Чистые» некроманты в большей мере работают именно с богами-проводниками. Работа сразу с несколькими богами не является чем-то зазорным, так как это не авраамическая система, где единый бог ревнив. Здесь, как и в любом язычестве все строиться на договорных началах.

***

Практическая работа с мертвыми духами мало чем отличается от обычной техники инвокации и эвокации, но с некоторыми особенностями.

Мертвый дух – это тень/отпечаток личности умершего человека. Духи, о которых говорилось в предыдущих главах, достаточно самостоятельны в суждениях, имеют определенную свободу воли и, самое главное, – имя (имя духа, но не человека) и сигиллу/печать. Дух мертвеца отличается тем, что его так называемый «разум» – всего лишь «образ» личности покойного человека. Он не обучаем, практически не имеет службы, аналогичной обычным духам и в большинстве случаев не имеет амбиций и желаний. Он является «остатком» человека, тем, что человек прошел, почувствовал, накопил и сделал за всю свою жизнь.

Мертвеца можно заставить что-то делать, использовать для подселения или прочих негативных воздействий на человека или для получения некой информации о прижизненном состоянии человека.

Еще одно отличие в том, что мертвые духи вечно голодны. Поэтому во многих религиозных традициях принято делать подношения на кладбища и отдельные могилы. К тому же они постоянно жаждут живой энергетики.

Подводя итоги, мы видим духа, привязанного к определенному месту географически (захоронение), в худшем случае – к предмету или событию (неупокоенность), не обладающего полезной службой. При этом он вечно голоден и сравнительно не сильно развит интеллектуально.

Техника безопасности при работе с мертвыми очень важна. Последствия ее несоблюдения могут быть хуже, чем при гоетических эвокациях или клипотических работах.

Можно выделить два основных состояния мертвых:

Неупокоенность – состояние, при котором умерший (тонкая структура, тень) по каким-либо причинам начинает оказывать отрицательные воздействие на окружающих.[1]

Упокоенность – состояние, при котором умерший (его тень) ведет себя нейтрально по отношению к окружающему и не привязан к живым людям или определенным объектом.

Практически всегда мертвецам соответствует стихия земли и планетарный аспект Сатурна, а работу с конкретным мертвецом редко рассматривают отдельно от его захоронения.

Духи мертвых сильно отличаются зависимо от возраста смерти и давности захоронения. По опыту, самые опасные – дети, умершие в возрасте до 3–4 лет. Люди, дожившие до глу-

[1] Кысь (А.Н). Занимательная Некромантия для самых маленьких. Москва.: Изд. «Стигмарион», 2015. С. 227.

бокой старости обычно адекватны. Захоронения до сорока дней нестабильны. А самые приятные в работе – 5–7-летние могилы.

Нельзя рассматривать работу с духами мертвых без сравнения с аналогичной по своим целям работой с «обычными» духами, демонами и ангелами, служба которых связана со смертью и местами обитания мертвых (кладбища/погосты). Это позволит лучше изучить и провести основные параллели.

***

Из вышесказанного следует, что большинство практик с мертвыми будут проводиться на кладбище. Конечно, можно вызывать дух в своем Храме, но совершение вызова возле нужной могилы обычно дает лучший результат. При этом для работы с духом вне погоста используют личные вещи умершего, землю с могилы или даже некроматериал (кости и т.д.).

Первый шаг в кладбищенской работе – это, конечно, выбор кладбища. Если вы живете в местности с достаточно плотным населением, то у вас, вероятно, есть множество кладбищ, из которых вы можете выбирать. При выборе кладбища для магической работы есть несколько факторов, которые следует учесть: насколько оно активно, какова его общая энергетика, кто там похоронен и как оно функционирует.

Не все кладбища одинаковы. Некоторые – бодрые и насыщенные духами, другие же – сонные и спокойные. У некоторых есть жёсткие, активные хранители, в то время как у других практически нет хранителя [хозяина – прим. авт.]. Для большинства кладбищенских работ вам понадобится более активное, а не спокойное кладбище[1].

Рассматривая энергетические структуру кладбища, ее можно поделить на горизонтальную и вертикальную, выделив в них составные элементы[2]. Понимание структуры и ее элементов важно для дальнейших работ.

---

[1] Эмили Карлин. Кладбищенские работы. (статья).

[2] Рассмотрение структур кладбища проведено согласно материалам ОХС. (Орден Хранителей Смерти прим. авт.)

Примечание: нижеизложенная информация разработана Орденом Хранителей Смерти. Она представлена в ознакомительных целях (as is).

Начнем с горизонтальной структуры:

- Территория кладбища окружена границей, охватывающей его как купол. Граница редко совпадает с физической, иногда выползая за границы реальной ограды, уходя в землю где-то на метр-полтора. (средняя глубина захоронения). Захоронения, лежащие приграничной зоне (на окраинах кладбища) энергетически не активны или наоборот строго агрессивны.
- Территория внутри купола пронизана энергетическими каналами, соединяющими все захоронения. Своей структурой она напоминает сеть.
- Кроме этих каналов, на кладбище существуют различные места с нестабильной энергетикой. Это районы, где лежат наиболее активные могилы, места, где свалены кучи мусора, физические перекрестки, углы территории кладбища. В таких местах часто живет местная фауна в виде кладбищенских духов, описанных ниже, но могут и присутствовать места с позитивной энергетикой.
- Центр кладбища – место схождения и пересечения энергетических потоков и каналов. Чаще всего там обитает хозяин кладбища.

Вертикальная структура:

- Поверхностный слой – пассивная энергетика в виде белого тумана, стелящегося по земле.
- Информационный слой – абстрактный план, накапливающий информацию со всех захоронений и сознаний населяющих погост существ, в том числе живых животных.
- Слой рассеивания и слой созидания – мы рассматриваем их вместе, ибо входящая информация разбирается на составные части, далее из нее может быть создано что-то новое, например, энергетика, используемая в практиках.

***

Работу следует начать с выбора «своего» кладбища. То есть такого, что подойдет конкретному адепту энергетически. На таком погосте следует изучить местное население, и познакомиться с хозяином, для выстраивания с ним продуктивных взаимовыгодных отношений в будущем.

Работая с кладбищем, следует понять, что:

1. Это «территория другого государства».

Условное посольство мира смерти в мире живых с соответствующими ограничениями. Силы мага, если они не завязаны конкретно на некроэгрегоры или их аналоги, будут в определенной мере ослаблены. Влияние его духов/демонов/ангелов-покровителей и фамильяров также ослаблено, что можно компенсировать некоторыми артефактами и наработкой устойчивой связи с «рабочим» погостом.

2. Духовная система кладбища иерархична и взаимосвязана.

Адепт не может просто прийти и вырвать из структуры понравившегося ему служебного духа или мертвеца. Он даже не может заключить договор служения или принудить кого-то к служению без разрешения хозяина кладбища. То же самое касается агрессии, на которую будет мгновенная реакция.

3. Захоронения связаны между собой энергетическими каналами.

Настроившись на них, можно увидеть, как устроена связь между структурами кладбища, какая могила является активной и пульсирует, какая не упокоенная, а какая практически пустая. Иногда придется выстраивать свои отдельные каналы, например, при групповом вызове мертвых.

Рассмотрим иерархию обитателей в порядке возрастания:

1. Непосредственно мертвые духи захороненных людей на конкретном погосте.

Здесь и так все понятно. Некоторые, правда, бывают достаточно раскормленными и даже могут выполнять какие-то служебные функции.

2. Духи, выполняющие «служебные» функции.

В Чернокнижии такие существа называются кладбищенскими чертями и бесами (так как есть лесные, перекрестные, полевые и т.д.). По факту – обычные духи. Они имеют имена и печати/сигиллы, обитают на перекрестках, по углам кладбищ и т.д. Выполняют много различных функций, таких, как охрана от вторжений извне и прочее. Чаще всего имеют сатурнианскую, реже – марсианскую природу с некоторыми меркурианскими аспектами.

3. Хранители.

Их четверо по четырем углам погоста. Выглядят как сплавленная масса из камней, мха, деревьев и гнилого мяса. Конфликтовать с ними нежелательно.

4. Хозяин кладбища.

Совокупная личность из всех захоронений, лежащих на погосте. Чаще всего его основой становится первый захороненный человек на конкретном кладбище. В русской традиции это существо разделяют на хозяина и хозяйку. Обычно выглядит как серовато-белая либо черно-серая фигура.

Хозяин – вершина иерархии. Все мертвые и служебные духи подчинены ему. То есть, для комфортной работы с конкретным кладбищем следует наладить нормальные отношения с хозяином через подношение при первом посещении и обозначить, кто ты и зачем пришел, какие ритуалы делать. После этого нужно на него настроиться и спросить разрешения на работу. В идеале с ним должны быть хорошие отношения, если вы собираетесь работать на конкретном кладбище постоянно. В дальнейшем рабочий погост станет «вашим», то есть местом силы, где адепт работает постоянно.

По поводу техники безопасности, в источниках можно найти и правильные рекомендации, и много бреда. Например, указание одеваться в черно-белой палитре, ведь мертвые не любят ярких цветов. Бред, поэтому рассмотрим базовые правила техники безопасности на кладбище с пояснениями.

Работая на кладбище нужно соблюдать следующие правила ТБ:

1. Проявление уважения и подношения.

Кладбище, как упоминалось ранее, это «территория другого государства». Вы приходите в гости и вести себя нужно соответствующе. Если его не проявлять, как минимум не будет подключения к мертвым для диалога и налаженной работы.

2. Не брать с кладбища ничего без разрешения и благодарности.

Например, нужно взять землю с перекрестка для негативного воздействия или землю с конкретной могилы для эвокации мертвого. Разрешение нужно спрашивать у хозяина. И даже в этом случае нужно подумать, с какой могилы вы ее берете, и насколько адекватен жилец.

3. Хранить некроматериал (землю, снег (воду) и т.д.) правильно.

Для этого подойдет ящик либо обувная коробка, покрытая изнутри фольгой или другим металлом. На ящик сверху нужно наносятся ограничивающие и защитные графемы.

4. Не доверять бесам с перекрестков и прочим служебным духам.

Это низшие духи, которым «скучно на работе», с ярко выраженным сатурнианским аспектом (ибо кладбище) и меркурианским (ибо бесы – обманщики). Они врут постоянно и во всем. По итогам, попадаются бесы с толковой службой, особенно главные бесы перекрестка и т.д.

Кроме того, духи могут выглядеть жалко и всеми возможными способами давить, чтобы их как минимум пожалели (покормили собой или приношениями) как максимум увязаться с оператором. К особо «умным» могут подселиться.

С ними можно и нужно работать, предварительно получив разрешение у хозяина и чисто через четко оговоренные договора. Чтобы не ошибиться – следует придерживаться той же позиции что и в работе со всеми духами, ангелами и демонами, то есть первоначально расценивать их всех как желающих вас обмануть.

5. Не стоит находиться на кладбище дольше необходимого для конкретной работы.

Главная ошибка начинающих «некромантов», считающих, что они так напитываются силой, становятся своими для мертвых и прочий бред.

Мертвые – это вечно голодные тени умерших людей. Не больше и не меньше. Они формируют хозяина и все остальные структуры кладбища. Это не абстрактный астральный план с адекватной иерархией, структурой и свободой воли, но сток негатива во всех проявления вперемешку с гнилью.

6. Не подбирайте предметы, без предварительно сканирования.

На перекрестках, могилах или у ограды могут лежать разные предметы, в том числе и ценные. Их могут оставлять как откуп мертвым или служебным духам либо как переброс болезней или негативных воздействий. Понятно, что сделано может быть так себе, и перед тем, как потрогать, стоит просканировать самому или с помощью мантической системы. Забрав такую вещь, можно получить на себя чужую проблему, вплоть до смертельной.

Механика вызова мертвых духов:

Схожа с методиками эвокаций обычных духов, ангелов или демонов, но имеет некоторые особенности.

1. Инвокации.

Традиционно мертвых духов инвоцируют через черное зеркало, карты Таро, зеркальный коридор, хрустальный шар, доску Уиджи.

2. Эвокации.

Требуют знания имени и фамилии (для настройки), фото, лучше – личной вещи человека.

Совершать эвокацию мертвеца следует в круге и треугольнике. На алтарь вместо сигиллы кладется прижизненное фото человека, а в треугольник – личная вещь вместе с курильницей для благовоний.

Так же существуют практики призыва с помощью некроматериала – земли с могилы, локона волос или даже костей и т.д. Это улучшает контакт и позволяет добиться лучшего результата.

Даже в этом случае вместо мертвеца может явиться кто угодно. Проверить его на истинность можно, задав вопросы о его жизни до смерти, родственниках, спросить некую магическую информацию, например, какая планета ему покровительствует и т.д.

Духа, с которым адепт не планирует постоянно работать или заключать договора можно сразу подчинить, сковать и задать вопросы. После получения всех ответов – отпустить.

Если дух просит плату за правдивые ответы, например, палочку благовоний или сладости – желательно выполнить просьбу. В большинстве случаев – он попросит отнести что-то на могилу.

***

В некромантии так же широко распространена работа со стихиями, но со своими особенностями. Больше всего используются стихии Воды и Огня. Хотя у мертвых силен аспект Земли, стихии Земли и Воздуха менее распространены кроме случаев работы со всеми четырьмя одновременно и т.д.

Вода часто используется в практике призыва. Рассматривая практики скраинга в предыдущих главах, упоминался скраинг через водную гладь или чашу с водой, выполняющей функции зеркала. В некоторых традициях принято считать, что идущий дождь облегчает практику эвокации мертвых, а речная вода (из-за течения в глубинах земли и снаружи) позволяет настроить связь с миром мертвых.

Огонь используется из-за своих свойств. Обычай оставлять огонь на могиле происходит из античности, в которую пришел с первобытных времен. Он нужен в очистительных работах, «выжигании» определенной энергетики. Зажженная свеча иногда играет роль маяка для вызываемого духа или для воз-

вращения практика во время астрального путешествия в некие миры. Например, при создании зеркального коридора.

Поговорив о стихиях, стоит сказать пару слов о планетарных аспектах, невзирая на их более раннее рассмотрение в соответствующей главе.

Духи мертвых – это **всегда** аспект Сатурна. Их всегда следует анализировать с этой позиции, выстраивать работу и подбирать благовония, минералы и т.д.

Минералы и благовония для работы с мертвыми духами

Морион – принадлежит к группе кварцев, соотносится с Сатурном и стихией земли. Связан с миром мертвых, используется во множестве некромантических практик в различных традициях. Данный камень можно использовать как защитный или в роли черного зеркала. Магически можно заточить мертвого духа в камень. Подходит для изготовления жезлов и украшений, предназначенных для некромантических работ.

Раухтопаз – принадлежит к группе кварцев, соотносится со стихией воды. Использование в некромантии практически аналогично мориону, еще он пригоден для целительства.

Для медиума может быть опасно держать раухтопаз при себе во время работы.

Гётит – относиться к рудам, соотносится со стихией огня. В магии может быть использован для эвокации мертвых духов, для которых является более агрессивным, чем морион. Дуален по своей природе и подойдет одновременно для защиты и для разрушения.

Черный агат – слоистый халцедон, магическими свойствами похож на гётит, но слабее. Основное применение – оберег и защита от астральных нападений.

Лунный камень (адуляр) – калиевый полевой шпат, соотноситься со стихией воды и Луной. Основное применение – усиление медиумических навыков.

Основными в работе будут сатурнианские благовония, ибо совпадают с природой вызываемых. Если нужно более-менее универсальное благовоние – стоит взять драконову кровь.

Рассмотрим перечень и описание некоторых благовоний согласно Мартину Колману:

Сжигаемые благовония производят облегчение энергетических вибраций места и способны сбить духов с толку, либо устрашить их и заставить отказаться от своей деятельности. Очень важно внимательно относиться к выбору благовоний и их использованию в работе с духами умерших. Вы должны знать, какой эффект произведёт данное благовоние, прежде чем сжигать его. Приведённая ниже информация даст вам базовое руководство к использованию благовоний в работе с этими духами.

Сандаловое дерево – большинство духов привлекает фимиам сандалового дерева. Его сжигание имеет некоторую тенденцию призывать духов к тому месту, где оно сгорает.

Ладан – данное благовоние, как правило, привлекательно для тех духов, которые имеют более высокочастотные вибрации, чем обычные. Он отпугивает духов, которые тянутся к негативу. Этим низшим духам, ладан противен. Благовоние, изготовленное из 2/3 части ладана и 1/3 части сигарного табака, будет отпугивать большинство таких духов от того места и его окрестностей, где оно зажжено.

Стиракс (бензойный) – данное благовоние привлекает более возвышенных духов к месту, где оно сгорает. Его хорошо использовать во время молений, но вы не должны сжигать его в своём родовом храме на алтаре предков, так как может устрашить их.

Мирра – данное благовоние привлечёт множество духов к месту, где оно сгорает, а также позволит некоторым из них физически проявить какие-либо феномены[1].

[1] Мартин Коулман. Общение с духами. www.ordenxc.org с.41.

§ 2. Практика работы с мертвыми и захоронениями

Распространённые некромантические практики можно найти в различных источниках, перечисленных в сносках к этой главе. В практическую часть включены практики, изданные в предыдущей работе авторов, полностью посвященной некромантии, – «Гримуар Мертвого Леса».

Начинать первые практические работы предпочтительно со своими предками, так как у адепта будет определенная связь с ними, что снизит уровень опасности.

Активация могилы

Необходима для улучшения контакта и шанса успешного призыва покойника, так как чем более давнее захоронение, тем сложнее вызов. Желательно будет принести пищу для вызываемого и подношение хозяину. Хозяину отдается перед, вызываемому – после работы.

Для начала следует очертить вокруг могилы против часовой стрелки магический круг. По часовой стрелке вокруг него чертиться на латыни «Non vivens mortua». Допускается визуализация круга, но лучше чертить физически – мелом, либо прорезать борозду в земле и траве.

Визуализация активации круга совершается светло-зелёным цветом, при этом могильный камень должен впитывать свет от круга и букв. Через некоторое время могила начнет пульсировать, после чего можно начинать активацию.

Дальнейшая эвокация совершается стоя либо на самом могильном холмике, либо рядом.

Заклинание:

«Душа! Я призываю

Тебя в мир живых.

Не жива ты, но и
Не мертва, твои предки
Помнят тебя. Явись же
И повелевайся мне».

Бывают случаи, когда мертвец тотчас же появлялся, но чаще всего необходимы дополнительные призывающие заклинания.

Если дух спокоен и адекватен в общении, можно спокойно выполнять поставленные задачи. Процедура активации могилы усилит их действие и облегчит вызов, для чего и совершалась.

Призыв мертвых духов на могиле

Ритуал позволяет поднять от одного до пяти мертвецов, так как сама процедура и человеческие ресурсы не позволяют одновременно призывать больше пяти духов одним практиком. Попытка такого призыва может быть опасна для эго здоровья.

Хорошим выбором будет провести его в день или ночь Сатурна.

Могилу нужно активировать и зарядить, после чего она должна засветиться зеленым или синим астральным цветом.

Заклинание:

«Во имя шести великих правителей, дух (имя) явись передо мной и подчинись мне! Во имя Терратура, Фалторна, Таргала, Салтаната, Хептомалтора, Местората я приказываю тебе восстать и быть предо мной в приятном виде до тех пор, пока я тебя не отпущу».

Произносится 3 раза.

При одновременной эвокации нескольких мертвых нужно объединить могилы в «цепь» астральными каналами, для чего следует прорезать ножом в земле соединяющие линии. Она должна быть замкнутой и обеспечивать взаимную передачу энергий между могилами. Нельзя допускать прерванной связи.

Зарядка начинается с каналов (линий) и до центральной могилы и далее все остальные. Энергия в них должна постоянно течь между могилами на этапе зарядки и во время работы.

После призыва духов нужно подчинить, сковать и далее поручать им задание и т.д. После завершения работы следует отпустить их, оставив плату на могилах.

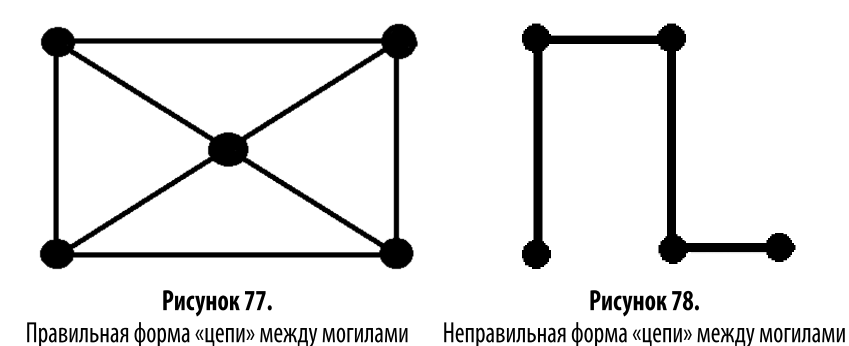


Рисунок 77.
Правильная форма «цепи» между могилами

Рисунок 78.
Неправильная форма «цепи» между могилами

Связывание и подчинение мертвеца

Связывание необходимо для подчинения духа и удобства в дальнейшей работе. Совершается сразу же после вызова при необходимости.

Механика наложения пут схожа со связыванием духов или демонов во время обычной эвокации, рассмотренной ранее.

Путы создаются с помощью ритуального ножа. Сконцентрировавшись на астральном теле призванного духа, следует визуализировать цепи или веревки на нем и произнести:

«Своей властью на земле, khael khael ragnamerur (вибрирование). Я, (имя) сковываю тебя путами жизни. Пусть обожгут тебя эти путы, если ты не выполнишь мой приказ и меня ослушаешься».

После успешного завершения путы будут жечь и доставлять духу дискомфорт.

Реанимация недавно умершего тела

Предупреждение: Данный ритуал требует длительной подготовки и достаточной личной силы.

Оператор должен направить ладони на тело, после чего четко визуализировать, как из него уходит часть жизненной энергии и переходит к туше. Пусть энергия пройдет через все тело, основные жизненные центры и закончит путь в сердце.

Также в процессе нужно четко визуализировать Терратура[1] вместе с видами его Царства и произнести:

«Во имя Терратура,
Великого царя мертвых,
Я повелеваю тебе подчиниться мне.
Я заклинаю тебя, живи!
Да будет так!»

В процессе оператор должен визуализировать взятие под контроль тела мертвеца, видеть его глазами, чувствовать его тело, боль и эмоции, даже если они очень примитивны (в случае мелких животных). Главное, что он должен чувствовать, находясь в мертвом теле – это сильную волю к жизни.

После окончания необходимо вернуть обратно свою энергию, отфильтровав ее от грязи и остатков мертвого сознания.

Опасность кроется в том, что часть жизненной силы (почти невосполнимой) останется в мертвом теле. Это нивелируется групповой работой, когда несколько людей передают силу оператору либо привлечением дополнительных источников силы.

Заклинание удара по неправедному мертвецу[2]

Jodum Saltanat Arentzo Khaelo Preno.

[1] Терратур (Terratur) – высочайший демон, правящий Царством Теней Мертвых. Прим.авт.

[2] Неправедный – тот мертвец, что при жизни шел больше по Левому Пути и имеет в себе больше тьмы.

§ 3. Некоторые артефакты, полезные при работе с мертвыми

3.1. Кольцо подчинения мертвых

Описание: кольцо, дающее власть над мертвыми и внушающее им страх. Мертвые видят в носителе подобного себе.

Внешний вид: широкое железное кольцо с чернением по типу обручального из железа с инкрустацией лунного камня или белого кварца.

Изготовление: изготовить из железа, зачернить, инкрустировать вышеуказанными камнями. Для освящения необходима кровная жертва. Следом нужно закопать кольцо под прогоревшим костром. В сам костер нужно капнуть кровь жертвы. Откопать нужно через трое суток в 00.00. Освящение лучше проводить на убыльную луну, а откапывать с воскресенья на понедельник, тогда результат как освящения, так и действия предмета будет максимальным.

Примечание: нужно именно железо, невзирая на сложность ювелирной работы. Серебро использовать нельзя.

3.2. Кукла для превращения мертвой энергии и подпитки

Описание: шитая кукла из ткани, набитая пылью с кладбищенских перекрестков и сатурнианскими травами. Позволяет накопить мертвую энергетику, преобразовать в нормальную и использовать как батарейку.

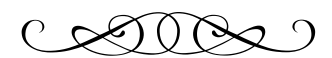
Внешний вид: обычная человекоподобная кукла из чёрной ткани с нашитым «сердцем» из ткани либо тряпичным «сердцем» внутри.

Изготовление: сначала пошив и набивка, потом строиться двойной круг. Между кругами по часовой стрелке вписывается имя Фалторн. Внутрь круга – пентаграмма. По вершинам пен-

таграммы – черные свечи. Именно чтобы стать конденсатором энергий мертвых – кукла должна быть освящена и восславлена во имя и именем Фалторна. Также необходимо окурить Сатурнианскими травами и ладанами.

Использование: именем Фалторна берется часть энергии от могилы или от мертвого. Далее помещается в артефакт, где преобразовывается в подходящую для применения живыми, после чего ее можно использовать.

Глава 14. Подселение и одержимость. Изгнание



§ 1. Различные состояния, вызываемые сущностями

Изучая демонологию нельзя не рассмотреть тему одержимости и т.н. «подселения». Люди всегда связывали их с происками злых духов, демонов и т.д. В ранних письменных источниках постоянно встречаются религиозные и магические практики для избавления от таких явлений, которые совершали жрецы и колдуны в этих обществах.

Эта сфера фактически является монополией официальных церковных конфессий. Интерес в обществе сильно увеличился в конце XIX века, на волне популярности спиритизма и Оккультного Ренессанса в дальнейшем. Именно благодаря спиритизму стало принято считать, что человек может быть одержим не только демоном или злым духом, но и духом умершего человека. Тогда начали появляться различные эзотерические работы на эту тему, где рассматривались не только частные случаи одержимости, но и поднимались фундаментальные вопросы, такие как – жизнь после смерти (вне позиции церкви), иерархии духов и демонов, отношение к данной тематике у разных народов и т.д.

В средневековой Европе литургический экзорцизм был регламентирован достаточно рано, в VII–VIII веках. После разделения христианской церкви – эта практика существовала и в католицизме, и в православии. Яркий пример православного источника по тематике – Патерик Петра Могилы. Но в тоже время была нерегламентированная процедура, построенная

на импровизации, что отразилось в патериках и житиях святых. Деяниям святых в виде изгнания злых духов из человека там уделено много внимания. Совершая это, люди старались воспроизводить действия Христа, использовали крестные знамения, святую воду, вино и хлеб. В редких случаях могли применяться более радикальные методы, такие как избиение одержимого, при котором удары, конечно, адресовались демону[1].

Так сложилось, что люди обращались по этому вопросу к священнослужителям, но, например, по материалам XIX–XX вв., обращение к священнику было не исключительной мерой, а одной из целого ряда возможных мер по устранению болезни, среди которых – и поиск «знахаря», и поездки к различным святыням[2]. В наше время также существует «монополия» Ватикана на экзорцизм, где этот обряд могут совершать только прошедшие определенную подготовку священники. Но люди все больше ищут альтернативу и обращаются к магам или жрецам других, в том числе языческих, религий или к в принципе не религиозным оккультистам.

В личной магической практике адепт может столкнуться со знакомыми или совсем посторонними людьми, которые потребуют «сделать что-то, чтобы бесноватость убрать». Сравнивая именно частный экзорцизм мага или колдуна со жреческим – православных или католических священников, можно сказать, что при прочих равных первое предпочтительнее. Причина кроется в том, что священнослужители не развивают навыки Виденья и не имеют опыта астральных изысканий и личной договорной работы с демонами, духами или ангелами.

[1] Тамм Марек. Святые и одержимые: ритуалы экзорцизма в средневековой Европе. https://teurgia.org/osnovy-magii-i-teurgii/ekzortsizm/1420-svyatye-i-oderzhimye-obryady-ekzortsizma-v-srednevekovoj-evrope-marek-tamm

[2] Мельникова Е. Отчитывание бесноватых: практики и дискурсы. Антропологический форум №4. 2006. С. 244.

***

Союз и симбиоз живого человека и духовной сущности грубо можно разделить так:

Одержимость – измененное состояние сознания человека, вызванное частичным или полным контролем духовной сущности над ним. В большинстве случаев за одержимость принимают психологические проблемы и психиатрические заболевания.

Подселение – факт наличия посторонних сущностей в энергетическом поле человека лично либо подключенных удаленно с помощью энергетических каналов («подключек»). Очень широко распространено и практически всегда не вызывает у человека особого дискомфорта. Слабость, раздражительность и прочие симптомы воспринимаются как усталость, стресс и т.д. В православии, например, принято считать, что человек находящийся в «унынии», со временем станет одержим бесами. Что фактически верно.

Важно помнить, что союз плоти и сущности может быть добровольным и взаимовыгодным. К таким можно отнести договора на покровительство, подселение духа самому себе для проработки определенных аспектов, увеличения магической силы и т.д. Он может быть вредным для разума и тела, но восприниматься самим адептом как благодать и благословение, что характерно для демонолатрических культов.

Жрецы и адепты таких культов имеют много постоянных подселений и прямых каналов с божествами и демонами. Получаются они чаще всего после жертвования личной крови, спермы и т.д. Кроме того, существует практика искусственного создания временной полной одержимости члена организации для получения неких ответов или «откровений».

***

Выделим самые распространённые причины возникновения подселений и одержимости у человека.

- Подселение духа в человека другим человеком.

Целенаправленное магическое воздействие, направленное на подселение одной или нескольких сущностей человеку. Обычно духи подбираются с конкретными службами и имеют определенные задачи, например, должны портить человеку здоровье, личную жизнь, усугублять вредные привычки и т.д.

- Негативный оккультный опыт.

Включает огромный охват ошибок в магической практике, допущенных сознательно или по незнанию. Это могут быть как самые простые вещи по типу неправильной с точки зрения техники безопасности работы на кладбище, так и допущенные в сложных практиках, например, множественных эвокациях. Чаще всего совмещены со следующим пунктом.

- Заключение неравных договоров с сущностями.

Маг заключает договор, согласно которому он получает минимум или ничего, а дух или демон – многое, например, постоянные энергетические каналы (подселение) или даже возможность установления частичного или полного контроля над телом. Распространённая ошибка в этом случае – предоставление личного биоматериала сущности любого ранга. Также возможно заключение договора человеком во сне.

Сложность изгнания состоит в том, что дух присутствует в человеке по договору, то есть фактически «законно». Поэтому с духом проще договориться, чем долго и упорно вырывать гостя из человека, с последствиями для последнего.

- Длительный стресс, депрессия и т.д.

Находясь в таком состоянии, люди постоянно «выбрасывают» много негативной энергии и зациклены на своих переживаниях и проблемах. Этот негатив формирует собственных энергетических паразитов, которые тут же присасываются к энергетическому полю, привлекает много голодных духов, еще больше усугубляющих состояние.

- Сильная алкогольная или наркотическая зависимость, психические заболевания.

Часто связана с предыдущим пунктом. Поскольку зависимые люди зациклены в своих проблемах и негативе, а в нетрезвом состоянии сильно «фонят» и притягивают сущностей. Больные люди могут неосознанно заключить договор или просто не имеют нормальной естественной защиты.

Обычно клиенты говорят, что «оно как-то само появилось, мало молились, наверное, или нагрешили», но фактически причина обычно совпадает с одним или всеми вышеназванными случаями. Вина же лежит на самом «одержимом» или его родственниках, чего такие люди обычно не хотят признавать и ищут причину вовне.

§ 2. Диагностика одержимости и подселения

К ритуалам изгнания нельзя приступать без предварительной диагностики, во время которой нужно установить, действительно ли человек одержим, и если да – каким образом сущность привязана к человеку.

Речь идет об энергетических каналах к частям тела, областям чакр и т.д., а также нахождении самой сущности в энергетическом поле человека. Невзирая на то, что человеческий дух – центр его сознание и жизни – чист и по существу своему, по природе своей божественен[1], духи или демоны могут тянуть из человека жизненную силу, часто даже не вызывая у него дискомфорта.

С развитием психиатрии большинство случаев «одержимости» отсеивается после постановки диагноза, что все равно не исключало наличия подселений.

Практика экзорцизма – изгнания демонов из одержимого ими человека – достигла наибольшего расцвета в западной христианской традиции. Поскольку в психотерапии бесоодержи-

[1] Джеймс Мартин Пиблз. Демонология всех времен. Гладий Д.И., Новгород: А Г. Москвичев, 2018. С. 36-37.

мость рассматривается как психическое заболевание (например, религиозный бред или бред одержимости), а ее симптомы в подавляющем большинстве аналогичны проявлению таких недугов, как шизофрения, маниакальный синдром, истерия и пр., можно говорить о том, что обряд экзорцизма выступает в качестве аналога психотерапевтического метода[1].

Сложность для мага и демонолога в том, что нужно отличать психически больного человека от одержимого. За нее часто принимают различные виды шизофрении, шизопатические расстройства, неврозы. При этом второе не исключает первого.

Очень часто к магу будут обращаться люди, в миропонимании которых психических болезней не существует, но есть мировые заговоры, «врачи-убийцы» и вера в чудо. Они почти никогда не оформляют инвалидность самому себе или больному родственнику. Эти люди не стоят на учете, что еще больше ухудшает картину и может привести к довольно опасным последствиям.

Дабы это нивелировать, человек может представить документ о вменяемости, также важно поговорить с родственниками, пригласив их на прием без личного присутствия «пациента». Саму диагностику можно провести по фото с помощью мантических систем.

Важно помнить, что, попав в ситуацию, когда придется работать с психически больным – адепт подвергает себя большой опасности. Кроме того, убрав сущность – человек *не излечиться* от шизофрении, из-за чего могут возникнуть претензии от родственников, поэтому за такую работу *лучше не браться вообще.*

Одержимость почти всегда имеет психосоматические проявления, к которым относят общее недомогание, непрекращающуюся зевоту, судороги, конвульсивные движения, депрессию, измененное речевое поведение.

---

[1] Орлова Л.В. Вербально-коммуникативные методы в практике христианского экзорцизма. 2014. С.3.

Из вышесказанного можно сделать вывод, что абсолютное большинство людей, считающих себя одержимыми, не являются ими. Это постановка, болезни или трансовые состояния. Также групповые вычитки в храмах и сектах имеют очень мало реального отношения к экзорцизму, невзирая на поведение вычитываемых.

Из личной практики могу сказать, что из тридцати обращений на стадии телефонного разговора отсеивается двадцать пять, еще три на личном приеме, а оставшиеся два могут быть взяты в работу. Такие случаи – чрезвычайно редки. Простые же подселения встречаются очень часто и, хотя наносят вред человеку, могут спокойно существовать в симбиозе с ним аж до физической смерти носителя.

***

Приступая к работе, следует строго разделять диагностику психологического состояния, психических заболеваний и непосредственно подселения или одержимости. Первые два пункта стоит переложить на компетентных специалистов. Их никогда нельзя игнорировать, ибо это собственное время и реальная физическая безопасность.

Непосредственного диагностику одержимости и подселения можно совершать такими способами:

А. Диагностика с помощью Виденья

Маг должен определить наличие непосредственно сущности или посторонних энергетических привязок и каналов в энергетическом поле человека, вместе с их количеством. Важно увидеть, в области какой чакры это все находится, сколько каналов и к чему, и, что важно, – скрытых энергетических каналов, которые есть практически всегда. Если останется хотя бы один канал – сущность вернется.

Б. Диагностика с помощью мантических систем

Используются Таро, руны или любая другая удобная магу мантическая система. Включает в себя использование различ-

ных раскладов. Несколько таких изложено в практической части этой главы. Так же используются при недостаточно развитом навыке Виденья, или дистанционной диагностике по фото.

С помощью Таро легко определить стихию и природу сущности-паразита, о чем не стоит забывать.

Проверка реакций человека на магические формулы

Обязательно совершается после диагностики для того чтобы проверить физические реакции тела человека на вибрации варварских имен, бьющие по самой сущности и причиняющие ей боль вместе одновременно принуждая покинуть. Реакция может проявляться в виде судорог, тошноты, боли в теле.

После диагностики нужно понимать, что это за дух, с чем он связан (планетарная природа, служба), какова его стихийная природа, как именно он попал к человеку и каким образом привязан. В идеальном случае маг еще до изгнания маг знает имя духа, что совсем упростит работу.

§ 3. Изгнание

Изгнание или экзорцизм – это достаточно сложная и опасная для всех участников процедура, которая требует основательной подготовки, включающей верный выбор места и времени, инструментов и заклинательной формулы.

Лучше всего проводить его до обеда на территории пациента. Во-первых, это уменьшит риски для мага и его имущества, во-вторых, человек будет ощущать себя спокойнее в привычной обстановке. За 5–6 часов до практики лучше не принимать пищу, так как это может вызвать энергетический застой и ненужную тошноту.

Маг заблаговременно выбирает нужные инструменты – такие, как жезл, атам/меч, свечи, благовония, обычно соответствующие природе сил, привлекаемых для помощи в работе.

Что до плана ритуала и текста заклинания – можно воспользоваться источниками либо создать самому, используя примеры заклинания для подчинения и изгнания духов. Спектр разнится от молитв до полноценных магических операций.

Для изгнания различных сущностей из человека всю историю использовались молитвы. Молитва – это элементарнейший тип теургический операции[1], направленный на установление связи молящегося с архетипом.

Например, различные способы изгнаний и экзорцизмов указаны в Молитвеннике Розы Креста, такие, как экзорцизм против всех видов чар, магии и т.д.[2], который включает использование имени Иисуса Христа (из христианской каббалы), освященных свечей и разные обращения к Богу. Сама процедура и текст заклинания здесь именуется молитвой. Это отличный пример теургической операции, на вид очень религиозной, но по сути являющейся магической.

Ранее применяемая классификация эвокаций на три вида одновременно применима к изгоняющим работам, где:

- Традиционные – религиозные экзорцизмы, молитвы и теургические работы.
- Архетипические – магические практики, составленные в зависимости от традиций и предпочтений мага так, чтобы дать максимально хороший результат.
- Темномагические – заключение договора с духом, которым одержим человек, с учетом интересов обеих сторон. Обычно подразумевает дальнейшую его пересадку в другого человека на выгодных для духа началах. Кроме того, сюда можно отнести те практики, где маг призывает в помощь т.н. «темные силы».

---

[1] Мёбес Григорий Отонович. Курс энциклопедии оккультизма. М.: Н. Новгород. А.Г. Москвичев. 2018. С. 183.

[2] Робер Амбелен. Молитвенник Розы-Креста. https://teurgia.org/osnovy-magii-i-teurgii/ekzortsizm/618-ekzortsizm-protiv-vsekh-vidov-char-magii-zaklinanij-porchi-dyavolskogo-roda-illyuzij-oderzhimosti-tesnogo-soyuza-so-zlom-i-protiv-vsyakogo-zla-molitvennik-rozy-kresta

Применимы все виды и формы, от католического экзорцизма до договора с духом, согласно которому маг переподселяет сущность другому человеку. Практика обычно длиться от нескольких десятков минут до часов и нескольких сеансов. Маг обязан осознавать риски и соотносить необходимость результата и угрозу для физического и психического здоровья человека.

В практической части этой главы рассмотрен пример авторского экзорцизма, который можно применять для избавления от подселений и одержимости.

Случаи из практики автора

А. Девушка 18 лет.

Проблемы возникли у ее матери во время беременности из-за магического воздействия со стороны. Дух первые 14–15 лет жизни вообще никак не проявлял себя, далее начал раз в год, обычно зимой, человек на месяц терял ощущение реальности, вел себя неадекватно и агрессивно по отношению к себе, родным, домашним животным. Был госпитализирован, но никаких диагнозов поставлено не было. Человек признан полностью вменяемым.

Изгнание прошло за один раз и заняло около получаса. Ярких физических проявлений не отмечалось. В течение календарного года с момента работы новых проблем не возникло.

Б. Девушка 32 года.

Заключила во сне договор с духом, явившимся в виде бывшего мужа. В течение полугода сильно ухудшилась память, возникло постоянное ощущение чужого присутствия. Реакция на вибрирование имен мгновенно проявилась в виде сильных судорог и боли в области груди.

Первоначально изгнание продолжалось около трех часов. Дух часто пытался взять контроль над телом и говорил с помощью голосовых связок пациента. За эти три часа удалось только убрать несколько привязок и получить правильное имя сущности. Изгнать не получилось из-за правомерного заклю-

ченного договора. Позже он был вызван в треугольник для обсуждения условий, на которых он уйдет; условия были выполнены, и дух ушел.

На втором сеансе были принудительно оборваны все привязки и окончательно убраны следы его присутствия. В дальнейшем дух предоставил всю информацию о себе и много раз призывался для выполнения поручений.

В. Мужчина 43 года.

Подселение из-за магического воздействия со стороны со временем стало вызывать постоянное ощущение чужого присутствия, проблемы со здоровьем, тошноту и т.д. Диагнозы, которые могли бы это объяснить происходящее – поставлены не были.

Диагностика показала сущность сатурнианской природы, сшитую из нескольких других. Находилась в области живота. Во время изгнания человека постоянно тошнило, были спазмы и судороги. Особых затруднений в работе не возникло.

§ 4. Заточение сущностей

В результате успешно совершенного изгнания дух покидает тело человека, все привязки удаляются и «прижигаются», а тело запечатывается, чтобы другие сущности не могли сами подселиться в первое время после изгнания.

Изгнанные духи удаляются в астральные миры либо просто «куда-нибудь». Если сущность имеет постоянную привязку к определенному предмету, захоронению или аналогам – он может вернуться к самому предмету или приблизительному месту его нахождения.



Рисунок 79.
Медный Кувшин царя Соломона

Если дух сам по себе интересен – маг может заключить его в треугольник, сковать, взять его печать для дальнейшего призыва и поручения заданий. Но существует еще один путь, а именно заключение духа в сосуд на некоторое время.

Существует множество мифов, сказок и магических текстов, повествующих о заточении духов и демонов в бутылки и другие сосуды. Многократно упоминается Медный Кувшин царя Соломона, куда он заточил 72 гоетических демона и использовал их для помощи в строительстве Храма и других поручений. Он изготавливался из меди, изображенные на рисунке полосы – красные, буквы – черные.

Цель заточение духа в сосуд позволяет ограничить его силу и заточить на короткое или достаточно длительное время. Срок зависит от многих факторов, например:

- Сила конкретного духа.

Чем сильнее дух, тем меньше времени у него уйдет на слом печатей. Кроме того, он может позвать на помощь своих подчиненных духов.

- Качество создания изделия, его активации и зарядки.

Зависит от самого мага.

- Дополнительные условия, влияющие на удержание.

Сюда можно отнести алхимические составы, увеличивающие время удержания духа, подзарядку печатей магом и прочие нюансы.

Рассмотренный ниже Сосуд позволяет заточить сущность на срок от месяца до одного-двух лет, что зависит от силы духа и регулярной подзарядки печатей. В случае использовании дополнительных алхимических составов – срок можно продлить до пяти лет.

***

Рассмотрим авторский рецепт создания и применения сосуда для заточения и удержания сущностей.

Сосуд Духов

Необходим для ловли или принудительного помещения туда различных сущностей с последующим удержанием их там на длительный срок от года.

1. Изготовление и графическая работа

Необходимо купить или изготовить стеклянную бутылку или глиняный кувшин. Если предмет покупной – его следует очистить четырьмя стихиями и подходящими магическими ритуалами в должный день и час.

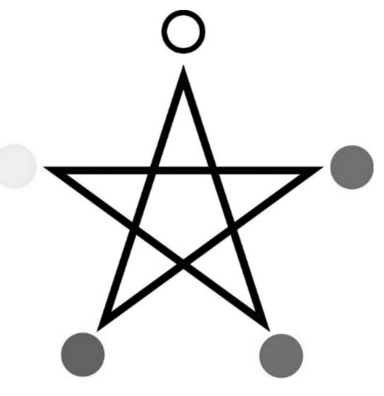


Рисунок 80. Пентаграмма со стихийными соответствиями

Если предмет изготовляется, – материалы нужно брать в день и час Меркурия, чтобы получить максимальные базовые магические свойства. Изготовляется он так же в часы Меркурия либо Марса.

Сосуд должен быть округлой формы. По четырем сторонам с боков изображается текст на латыни, а на донышке и пробке – пентаграмма.

Графическая система состоит из двух частей:

1. На крышке и донышке изображается изгоняющая пентаграмма в круге.

Непосредственно при работе необходимо активировать и зарядить пентаграмму личной силой, начиная с той стихии (напр. Изгоняющая Пентаграмма Земли), соответствующей стихии заточаемого духа.

2. Текст на латыни:

«Conclusio et oboedientia in nomine potentia thronum ADNI».

Перевод: «Заточение и повиновение властью трона Адонай».

Надпись наносится три раза в виде «обручей» по окружности сосуда. «Обручи» должны быть закольцованы по кругу без широких разрывов. Первая должна находиться возле горлышка, вторая – посередине сосуда, и последняя – возле донышка.

2. Освящение и зарядка перед использованием

Перед освящением и зарядкой стеклянный или глиняный сосуд следует очистить четырьмя стихиями. Для их призыва совершается Малый Стихийный Ритуал.

***

Далее нужно зарядить сосуд планетарной энергией Юпитера либо Сатурна, где аспект Юпитера символизирует власть и все с ней соприкасающееся, а аспект Сатурна носит ограничительный характер и отлично подходит для работы с мертвыми.

Из этого следует – если артефакт нужен для работы с мертвыми духами – подойдет Сатурн. Если необходимо более универсальный характер артефакта – Юпитер.

Зарядка сосуда совершается в должный день и час, где сначала зажигаются соответствующие благовония, совершается медитация на камей нужной Планеты с призывом планетарных энергий и сил. После этого нужно зарядить его планетарными энергиями и посвятить конкретному планетарному аспекту.

Для освящения сосуда необходимо построить магический круг с алтарем лицом на восток и основными ритуальными инструментами. Сосуд ставиться в центр алтаря.

Совершается МРП.

Потом практик становится перед алтарем и произносит с вибрацией:

«IHVH, Цебаот, я (имя) взываю к тебе и прошу укрепить мою работу. Именем Tetragrammaton я освящаю этот сосуд. Силой IHVH и своей личной силой, я (имя) творю эту работу. Пусть этот сосуд не выпустит ни сверху, ни снизу, ни с любой другой стороны [перечислить все

нужные типы существ]. Пусть эти священные слова обжигают его. И да будет он наказан силой имени Elohim Gebor, как только попытается сломать печати и покинуть сосуд. Да будет он проклят, низвергнут в глубины нижних миров либо рассеян, если сможет выбраться из сосуда. Да будет так».

Количество произношений – на усмотрение адепта.

Свечам и благовониям нужно дать прогореть.

3. Механизм работы изделия и помещение духа внутрь

После активации Сосуд Духов готов и его можно использовать по назначению. Сам процесс работы с ним требует от адепта достаточной теоретической базы и личной магической силы и/либо сил его эгрегора/покровителей. Допускается коллективная работа двух и больше практиков.



Рисунок 81.
Готовое изделие, изготовленное автором. (Внутри – удерживающий алхимический состав)

Это не вредит работе и даже способствует успешному исходу. Обязательным для запирания является знание имени сущности, знание его стихии – желательно.

«Ловля» духа при вызове требует построения круга и треугольника, в который устанавливается изделие.

После принудительной эвокации не нужно приветствовать духа, а сразу начинать сковывание. Если делает несколько

практиков, нужна синхронность произношения и визуализаций. Когда дух скован, его необходимо принудительно поместить в сосуд. На астральном плане это будет выглядеть как большая воронка, засасывающая все содержимое треугольника. Как только дух попадет внутрь нужно закрыть сосуд пробкой. Далее активируются изгоняющие пентаграммы и «обручи» по окружности сосуда.

Поверх дополнительно можно запечатать на усмотрение адепта, например, каббалистическими крестами и т.д.

При планировании длительного заточения нужно закапать стыки вокруг пробки воском либо похожим материалом. Дополнительно можно дозаряжать оковы, когда дух находится внутри.

Механика работы изделия: находящийся внутри дух поджимается верхней и нижней пентаграммами, параллельно сковывая существо. По результату дух не может находиться ни ближе ко дну или к горлышку, так как его держат «обручи». По сути, он принудительно находится в центре сосуда, где его сковывают обручи.

§ 5. Практическая часть

Расклады для диагностики с помощью Таро[1]

Диагностика одержимости у человека.

----1--------------4--   1. Наличие подселения (да/нет)
--2--3-------------5--   2, 3. Кто подселился
                                               (старшие/мл. арканы)
---11--------------------------6-- 4. Разум.

[1] Цифра означает номер очередности доставаемой карты и указывает на ее место в раскладе.

---12--------------------------7--
---13--------------------------8--
-14--15-----------------------9--
---16-------------------------10--
---------------17-18-------------

5. Глаза.
6. Легкие.
7. Сердце.
8. Душа.
9. Живот.
10. Половые органы.
11. Что убивает подселенец.
12. Вред.
13. Польза.
14, 15. Стоит ли изгонять и как.
16. Последствия изгнания для носителя.
17, 18. Итоги.

Определение присутствия духов и порталов в помещении.

-----1----
--2-----3-
-----4----
-----5----
-6--7--8--
----9--10-

1. Есть ли сущности в помещении. (да/нет)
2. Общая характеристика сущности.
3. Природа/Стихия сущности.
4. Вред от них.
5. Польза от них.
6. Стоит ли изгонять.
7. Как изгонять.
8. Последствия изгнания.
9. Опасность для изгоняющего.
10. Итоги работы.

Авторский экзорцизм

Применялся для рядовых изгоняющих работ.

Перед работой следует очистить помещение от посторонних энергий, например, с помощью Малого Ритуала Пентаграммы или аналогов.

Визуализация: столб очищающего огня, стихийные воздушные удары атамом, выдавливание ‘’плитой’’ (земля) и вырезание из тела. Также ситуативно – разные энергетические атаки.

Благовония и травы (вариативно): Табак/Зверобой/Полынь.

Кладем человека на ровную поверхность. Для дальнейшего призыва стихии огня нужна красная свеча. Необходим атам или меч адепта.

На груди человека, ближе к солнечному сплетению изображается изгоняющая пентаграмма. Она заряжается и активируется.

После нанесение рисунка, человек может реагировать по-разному. Реакция разнится от никакой до судорог, отрыжек, падений с интервалом в 10–20 секунд.

Читая заклинание, атам или меч направляется в центр начерченной звезды, и визуализируется сине-золотой огненный луч, который не только изгоняет сущность, но и добавляет человеку сил.

Параллельно следует обрывать и прижигать каналы, счищать ментальную грязь.

Заклинание:

«Elohim, Tetragrammaton, Jah, Adonai, Elohim. Я заклинаю тебя, создание иного мира, именем Elohim Gebor и его силой приказываю тебе покинуть тело человека, иначе ты будешь проклят на веки, низвергнут в глубины бездны либо рассеян. Заклинаю тебя именем Adonai Zebaoth, Adonai Amioram. Повинуйся именам и символам создателя и выйди из сего тела, я заклинаю тебя истинным именем Бога.

Во имя Adonai я повелеваю тебе перестать изводить это тело, будь ты нерожденный или неупокоенное создание смерти. Я принуждаю тебя

подчиниться и покинуть это тело, силой трех имен Tetragrammaton, Anexexeton, Primeumaton я ввергну тебя во мрак до дня твоей гибели. Я заклинаю тебя силой El, который создал все, покинь тело и удались, иначе ты не сможешь укрыться от кары ни на земле, ни в воздухе, ни в воде, ни в каком укромном месте. Именем Elohim Gebor подчинись и отринь!»

Читать 3–6 раз. После этого оценивать результат.

Изгнание мертвых духов из человека

Данный экзорцизм требует очищенного пространства и построения указанного пентакля в зримом виде на полу.

Сначала чертится изгоняющая гексаграмма в круге. Следом – внешний круг, в который по часовой стрелке вписывается Tetragrammaton 4 раза, по имени на каждую сторону света.

Круг заключается в квадрат, по углам которого вписываться имена архангелам соответствующие сефирам, а именно Цадкиэля, Михаэля, Разиэля, Ханиэля. По углам квадрата зажигаются белые свечи. Человек должен лечь в центр гексаграммы.

Во время чтения заклинания нужно визуализировать столб света, падающий на человека и выжигающий мертвеца из его тела.

«Во имя всемогущего El, создавшего все,

Tetragrammaton, Shadai El Hai, ты, мертвец,

Что умер, но не упокоился,

Покинешь сие тело, и наступит же

Покой для тебя!

Я приказываю, покинь сие

Тело и упокойся!»

– вибрация YHVH.

«Во имя всемогущего El,
создавшего все,
Tetragrammaton, Shadai El Hai,
ты, мертвец,
Что умер, но не упокоился,
Покинешь сие тело, и наступит
Же покой для тебя!
Я приказываю, покинь сие
Тело и упокойся!»

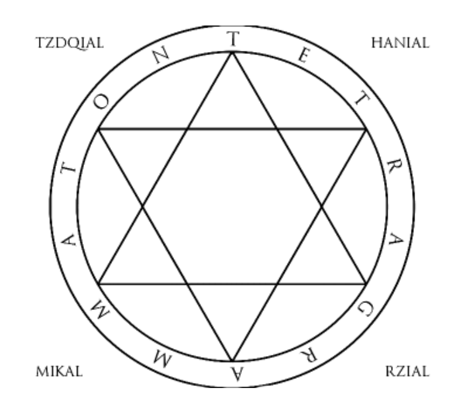


Рисунок 82. Необходимый пентакль

– вибрация YHVH.

«Во имя всемогущего El, создавшего все,
Tetragrammaton, Shadai El Hai, ты, мертвец,
Что умер, но не упокоился,
Покинешь сие тело, и наступит
Же покой для тебя!
Я приказываю, покинь сие
Тело и упокойся!»

– вибрация YHVH.

На ментальном плане свет должен проходить в тело, обволакивать и согревать. Он должен обволакивать, выталкивать и выжигать мертвого духа. После того как полностью будет удален дух, нужно обрубить все привязки и запечатать тело каббалистическим крестом и изгоняющей гексаграммой.

Глава 15. Восхождение мага

§ 1. Развитие

Восхождение представляет собой непрерывный процесс развития адепта, начинающийся с инициации и фактически не имеющий конца. Оно может либо приостановиться с физической смертью, и маг рождается вновь в смертном теле, либо продолжается далее, но уже существом в отличной от человеческой формы. Это духовное путешествие, требующее самопожертвования, преданности, терпения и дисциплины[1].

Инициация – ритуал посвящения, совершаемый самим человеком, его учителем или магической организацией с целью духовного рождения и посвящения адепта в некую Традицию, а также создания связи с определенными силами или покровителями. Благодаря посвящению практик проникает во внутренние пределы религий и мифов, получает знания тайных истин. Обретя знания, адепт учиться контролировать механизмы бытия и получает способность влиять на них в соответствии со своей волей.[2]

Большинство религиозных и магических традиций содержат посвятительные ритуалы для неофитов. К таким можно отнести Обряд Крещения, произношение Шахады и т.д. Такого плана ритуалы ведут свою историю со времен каменного века, где существовали посвящения детей в подростковом возрасте. Они во многом схожи в силу культурных особенностей, но общим всегда является новое духовное рождение (иногда после ритуальной смерти) и получение инициационного (магического) имени.

1 Третий магический курс Драгон Руж. С.3

2 Томас Карлссон. Каббала, клифот и гоэтическая магия. – Воронеж: Terra Foliata, 2012. С.70

Магические имена в своей сути схожи с именами духов, потому что отражают суть носителя. Они используются в ритуалах, изготовлении личных артефактов и т.д. Магическое имя берётся один раз на всю смертную жизнь, но может быть изменено, если практик меняет традицию.

В противовес именам духов, ангелов и демонов – два мага могут носить идентичные имена, или даже имя некой сущности или божества (параллельно перенимая его качества). Критично важно понимать, что в таком случае маг не сможет сохранить это имя после смерти, если он, например, стал духом, ибо двух духов с одинаковыми именами быть не может.

С момента посвящения адепт начинает свой собственный путь, обучается и реализуется, и несет ответственность за свои действия. В обучении важна форма передачи знания (лично от учителя к ученику или в рамках организации, устно или письменно и т.д.) и философии своей магической традиции или ее отсутствия (т.н. магия хаоса).

Восхождение – многогранный философский и магический процесс «внутренней алхимии» адепта на его пути к Богу или его Бездумной Антитезе. Данный процесс схож с ранее рассмотренной оперативной алхимией, но здесь объектом является сам маг, преодолевающий себя, чтобы пресуществиться в нечто большее, и в целом приходит к состоянию, которое, несомненно, далеко от человеческого[1]. Как уже много раз упоминалось, маг Пути Правой Руки направлен на единство с Творцом, а маг Пути Левой Руки – на упрочнение своей индивидуальности и разрыв изначальной связи с Творцом. Восхождение в современном западном дискурсе часто рассматривается как поиск «Бога-В-Себе», единение с САХ (Священным Ангелом-Хранителем) и прочее.

Адепт постигает азы магии, учится совершать ритуалы, энергетические и астральные практики, работать с четырьмя стихиями и планетарными аспектами. Далее он приводит к рав-

[1] Э.А.Коэттинг. Дела Тьмы. Руководство по чёрной магии продвинутого уровня. М.: Клуб Касталия. 2017. С.195

новесию все планетарные аспекты, постигнув в совершенстве природу каждого. Он перестраивает себя и свое отношение к социуму, миру в общем и частном, постигает философию, в которой развивается. Фактически это «принятие дорожной карты» с дальнейшим ее выполнением в течение всей жизни.

Восхождение в понимании Западной Магической Традиции схоже с известными фазами алхимической работы:

1. Nigredo – черная фаза.
2. Albedo – белая фаза.
3. Rubedo – красная фаза.

Первая относится к материальному и астральному планам. Вторая – к ментальному. Третья – конечная цель и результат пройденного пути.

Три фазы разделены на семь подуровней, соответствующих этапам алхимической трансмутации, семи чакрам и обоим Древам вместе с четырьмя каббалистическими мирами.

Много споров возникает вокруг т.н. «антиномаизма», то есть отказа от религиозных традиций практиком в своем Восхождении. Этот момент очень важен для людей, имеющих некоторые психологические блоки. Их позволит преодолеть совершение, например, т.н. раскрещевания или посвящений с сексуальным подтекстом. Важно понимать, что полный отказ от магической системы или традиции может привести к плохим результатам. Этот момент скорее психологический, формирующий необходимую волю, упорство и здравость рассуждений.

§ 2. Дуализм Восхождения

Согласно каббалистической космологии, первый человек получил все качества изначального человека, Адама Кадмона, то есть был создан полностью уравновешенным в соответствии с Древом жизни. Кроме того, он задуман как связующее звено между Творцом и миром, созданное по подобию Елохим со способностями создавать и творить.

Но дальнейшие искушения и «зло» привело к превращению Адама Кадмона в Адама Белиа'ала – злое творение. После падения человек прошел семь адских Земель. В первой, Эрец, не было вообще ничего, далее он попал в следующую, где уже были свет и различные духи. Там у Адама родились сыновья Каин, Авель и Сиф. После убийства первым второго он был опять помещен в Эрец, но покаялся и смог перейти в третью Землю. Так он прошел их все и оказался в Тебель, седьмой земле, населенной другими людьми.

Земли соотносятся с различными духовными планами и клипотическими мирами. При желании маг даже может открыть туда Врата или посетить астрально. Пройдя через все это, Адам погряз в пороках и скорлупах клипот и не собирался восстанавливать утерянную связь с Творцом, что и должен совершить маг – или, наоборот, углубить разделение, возвысив себя.

К аналогичным путям Восхождения можно отнести выполнение религиозных практик вроде молитв, заповедей в христианстве, иудаизме и других религиях. Фактически человек, соблюдающий все предписания и духовно развивающийся под руководством духовника, может достичь такого же единения с Творцом.

Упуская сугубо религиозные особенности, в том числе заимствованные религией из истории еврейского народа, важно понимать, что у человека есть выбор. Он очень специфичен, ибо, откинув понятия добра и зла, можно допустить, что человек обоими путями развивается к Творцу, но либо к его светлой эманации (YHVH), либо темной (HVHY). Это может быть верным, если практик ПЛР аналогично практику ППР жаждет растворения себя в темном аспекте Творца, но не верно, если он идет к сепарации и автономному существованию.

Понятия добра и зла упускаются в силу их реальной субъективности в мире и религиозных учениях. Условные «добро» и «зло» в используемой нами системе можно свести к искрам Творения и искрам Антитворения, но никак не к моральным нормам в определенном обществе. Один из взглядов на зло и Ситра Ахра можно найти в трудах Шаббатая Цви и Натана из

Газы, согласно которым, оно существует в самом Творце, но реализуется случайно. По мнению того же автора, зло лежит в Айн Соф и фактически делится на два – «мыслящий» свет творения и «бездумный» свет. Парадоксально, но второй, невзирая на свои разделящие свойства, вынужден создавать зеркальные структуры в виде того самого Древа Клипот.

Из вышесказанного можно сделать вывод, что зло, и тьма всегда существовали раньше добра и света. Тьма – это отсутствие света, дающее возможность присутствовать чему-то другому. Далее свет разгоняет тьму и дарит жизнь. Эта концепция – ядро большинства религий, солярных культов, где бог жизни (Солнца и т.д.) побеждает ночь и тьму.

Рассмотренный выбор между эманациями исходит из личной философии мага. И там, и там он движется к определенной эманации Творца, выбирая, хочет он слиться с первым или сепарироваться.

***

Совершая Восхождение, маг проходит 10 фаз по Древу Жизни или 11 по Древу Смерти, через четыре мира. Согласно одной из теорий, поскольку Древа – это отражения друг друга рост мага идет по ним обеим одновременно. В некоторых магических традициях, например, Драконианской, маг сам осознанно работает с обоими древами. Согласно ей же – четыре каббалистических мира это сферы: земная, лунная, солнечная, звездная[1]. Они представляют собой философские концепции и комплексы знаний, которыми должен овладеть маг.

В обоих видах Восхождения маг следует схожим путем:

1. Пройдя инициацию, получает толчок в магии и начинает с «земного плана» – Малкут/Наахемот.
2. Маг проходит через бессознательное (Йесод/Гамалиель), мысли (Ход/Самаель), чувства (Нецах/А'раб Зарак). На уровне Ход/Самаель он пересекает малую бездну.

[1] Второй магический курс Драгон Руж. М.: Клуб Касталия. 2016. С.157.

3. Далее он осознает свое истинное «Я» и объединяется с ним (Тифарет/Тагарион), осознавая его двойственность (Гебура/Голахаб и Хесед/Га'ашегла).
4. Маг пересекает Великую Бездну, избавляясь от человеческого, переходит на божественный уровень и постигает Истину (Бина/Сатариэль). После этого он постулирует собственную Истину (Хокма/Гагиэль).
5. В финале он достигает единения с Богом либо сам им становиться (Кетер/Таумиэль). Практик ППР достигает состояния Нирваны, на чем его Путь заканчивается. Практик ПЛР постигает двойственность Таумиэль, после чего он может творить по-настоящему.

Рассматривая каббалистическое мироустройство, мы говорили о Древах Жизни и Смерти как о системе мироустройства и отдельных астральных мирах (ангельскими или демоническими), соединенными путями (Цинарот/Тоннелями Сета), которым соответствуют буквы иврита, арканы Таро и т.д. Но представленные выше этапы Восхождения описывают скорее нужные знания и навыки, которыми должен овладеть маг, чтобы пройти дальше. Система Сефирот/Клипот – не единственная в мире, и даже впитав в себя многое из Тантры и других индуистских религиозно-магических систем, не может быть признана единственной и обязательной. Это просто удобная система, «дорожная карта» развития мага, главный плюс которой – в качественных и подробных исследованиях.

***

Опираясь на эту систему, в западных магических организациях возникла иерархия степеней. Фактически впервые использовалась в ордене Розы-Креста (розенкрейцеров). Далее – в Ордене Золотой Зари, Ордене Восточных Тамплиеров и т.д. Из современных организаций, идущих по Пути Левой Руки – сходную систему с небольшими отличиями имеет Драгон Руж, Храм Сета и т.д.

Рассмотрим ее на примере приведенных таблиц, где столбец «градус» указывает, какие аспекты следует постичь и уравновесить в себе. Эта форма передает не только планетарные аспекты, но и символические, магические и т.д., а градус члена указывает на уже проделанную им работу над собой.

Существует степень 0=0, нулевая или гостевая степень. Она условно присваивается любому человек, который, например, посещает гностические мессы в ОТО и еще не определился с желанием вступления. Общепринятая практика здесь – соискатель подает заявку с рекомендательными подписями двух действующих членов ордена.

В Золотой Заре и организациях, ведущих от нее преемственность, очень много внимания уделяется Ритуалам Степеней, то есть мистериям, направленным на передачу неофиту смысла степени, ее философского понимания, скрытых знаков и т.д. Также их цель – создание связи человека с определенным божеством или любыми другими силами, с которыми работает организация.

Сефирот	Степень	Степень	Градус
Кетер	10=1	Ipsissimus	10
Хокма	9=2	Magus	9
Бина	8=3	Magister Templi	8
Хесед	7=4	Adeptus Exemptus	7
Гебура	6=5	Adeptus Major	6
Тифарет	5=6	Adeptus Minor	5
Нецах	4=7	Philosophus	4
Ход	3=8	Practicus	3
Иесод	2=9	Zelator	2
Малкут	1=10	Neophyte	1

Рисунок 83. Классическая система степеней

Клипот	Степень	Степень	Градус
Таумиель	10=1	Ipsissimus	10, 11
Хагиель	9=2	Magus	9
Сатариель	8=3	Magister Templi	8
Гошекла	7=4	Adeptus Exemptus	7
Галахаб	6=5	Adeptus Major	6
Тагарион	5=6	Adeptus Minor	5
Ореб Зарак	4=7	Philosophus	4
Самаель	3=8	Practicus	3
Гамалиель	2=9	Zelator	2
Нахемот	1=10	Neophyte	1

Рисунок 84. Система степеней в организациях, придерживающихся ПЛР

Разница между двумя таблицами в количестве градусов. В системе Золотой Зари их десять, что соответствует количеству сефирот за вычетом Даат. Количество клип также равно десяти, но Таумиэль – двойственная и находится под управлением Сатаны и Молоха. Поэтому существует одиннадцатый градус. Здесь маг не проходит по очередному тоннелю, осваивая уроки, данные клипой, но прорабатывает последнего управителя, углубляя свое падение и превращение в существо вне человеческого понимания.

В западных магических организациях много внимания уделено обучению соискателя. Посвящение в следующую степень происходит после сдачи экзамена. Для должной подготовки предоставляются «теоретические лекции» – в отличие от «дополнительных лекций», их не обязательно заучивать, хотя там содержатся интересные и важные материалы, предназначенные для каждой из степеней.

В теоретические лекции включено ровно столько тщательно подобранных сведений, чтобы досконально изучивший их соискатель не только сдал экзамен на допуск к очередной степени, но и следил за церемониальным ритуалом посвящения в эту степень с должным пониманием. Поэтому на первый взгляд лекции могут показаться несколько более содержательными, чем требовалось бы только для сдачи экзамена. Однако в интересах самого ученика со всем прилежанием изучить то, что ему дается[1]. Когда соискатель готов – он сдает экзамен и проходит через Церемонию Степени, например – Церемонию Неофита и ритуал вступления в саму организацию (в Ордене Золотой Зари).

Подход и сценарии церемоний отличаются в разных организациях, например, в культовых и демонолатрических они имеют более религиозный вид.

Нужно очень внимательно подходить к выбору ордена, круга, ковена или любой другой магической организации. Многие

[1] Израель Регарди. Полная система магии Золотой Зари. М.: Энигма. 2011. С.72.

построены вокруг личности лидера, и там большую роль играет подобострастие, чем личная магическая сила и знания. Это очень критично для культовых и демонолатрических организаций. Стоит обратить внимание на предварительные фильтры от нежелательных людей, какие люди состоят, чем они занимаются в жизни, их возраст, кем они видят себя в магии и организации через полгода, год, пять лет. Некоторые организации требуют подписать отказ от ответственности на время посвятительных ритуалов. Поэтому лучше всего обращать внимание на известные международные ордена, у которых уже есть некая репутация и разветвленная система локальных филиалов.

Если что-то вызывает подозрение или неприемлемо для вас по любым причинам – не стоит пересиливать себя и терпеть ради возможной выгоды. Обязательно стоит обращать внимание на отношение членов к жертвам, алкоголю, наркотикам, различным девиациям. То же самое касается культовых и религиозных нюансов.

Уникальность демонологии как части магии в том, что для успешного развития хватит малой группы практиков или одного мага. Если вы формируете свой небольшой ковен – подбирайте людей, с которыми вы сходитесь во взглядах на магию, демонологию и Восхождение. Желательно придерживаться масонского принципа – когда братья и сестры не говорят внутри организации о политике и сексуальных отношениях.

§ 3. Демоническая инвокация

Один из очень интересных и опасных способов развития для начинающего мага – добровольная инвокация демона в себя для заключения взаимовыгодного союза на некий период или всю жизнь. Что-то в этом роде совершал Алистер Кроули, войдя в треугольник проявления, аналогичная практика с помещением демона в жену описана у Э.А. Коэттинга.

Эта работа требует длительной подготовки, предварительного общения и медитаций для создания контакта, и «дружбы».

Выбор демона критично важен, сущность может нравиться эстетически, своей службой, планетарными аспектами, энергетикой. Медитируйте на различные сигиллы духов, далее следует совершить полноценную эвокацию заинтересовавшего вас демона в треугольник и обсудить работу. Демон может быть образцом для мага, желающего в чем-то походить на первого. В сердце бездны Маг и Демон встретятся для заключения нерасторжимого союза[1].

Нужно осознавать важность момента, кто к кому пришел первым, что показывает, кому более нужен и важен такой союз. Если человек приходит первым – он предварительно ставит себя ниже и просит о чем-то. Духи приходят первыми, если видят нужный потенциал.

Для этого человек сам не выбирает духа, демона или ангела, но постоянно медитирует, «выкрикивая» в астральные миры свое желание и жажду союза. Важно конкретно понимать реальную природу пришедшего. Очень часто человек совершает такие действия неосознанно в подростковом возрасте, что может привести к психическим проблемам.

Постоянный личный союз с демонами Гоэтии или аналогичными по силе сущностями практически невозможен, поэтому тот, с кем заключен договор, скорее направит своего подчиненного духа для таких целей. Они не могут и не захотят находиться в теле смертного человека постоянно, тем более тело не сможет долго это выдерживать. Но в самом начале для заключения договора слияние необходимо. Находясь внутри человека, демон оставит отпечаток, проявив в маге близкие себе черты характера, желания, амбиции и т.д. После заключения союза сущность покинет тело, оставив после себя печать на астральном теле мага или своего подчиненного духа в виде подселения.

Работа совершается в целом по аналогии с описанной в главе 10. Для облегчения входа демона в тело на кожу наноситься

1 Э.А. Коэттинг. Дела Тьмы. Руководство по черной магии продвинутого уровня. М.: Клуб Касталия. 2017. С.202.

рисунок в виде призывающей пентаграммы или спирали. Как и в обычной инвокации, стоит указать точный срок нахождения демона в теле мага, дабы не причинить лишний вред последнему.

Чаще всего для постижения друг друга и заключения союза хватает от семи до четырнадцати дней. Это время стоит посвятить постижению природы демона, обмену информацией и т.д.

Если демон не уходит сам – его нужно изгнать магическими методами, но только в случае если есть пряма угроза жизни и здоровью мага. Не желательно использовать псалмы и христианские экзорцизмы.

Ошибочный выбор демона для союза, слабость разума, воли мага может привести к непредсказуемым изменениям в психике адепта. В итоге это может повлечь различные физические заболевания, в том числе онкологию, легкие и тяжелые психические расстройства.

§ 4. Развитие с помощью эвокации

В источниках маг видит различные службы духов, демонов или ангелов. Некоторые – сугубо прикладные, но многие другие дают ему возможность получить мирские и магические знания, в том числе помощь в освоении различных магических практик. Как не раз упоминалось ранее, адепт может работать с ангелами Сефирот, демонами Клипот или с обеими одновременно. И те, и те могут помочь в бытовых вопросах и в магическом Восхождении.

Сюда можно отнести:

1. Эвокации четырех элементальных королей.

Помогают привести четыре элемента к равновесию, улучшить навыки работы со стихиями.

2. Эвокации башенных стражей – Люцифера, Вельзевула, Астарота, Азазеля.
3. Эвокация гоетических демонов.

Каждый из них имеет определенную природу и службу, многие могут предоставить важную оккультную информацию, учат различным навыкам и наукам.

4. Работа с астральными мирами, группами, «домами» духов и т.д.

Маг постигает их с помощью квадратов или сигилл, например, из Священной Магии Абрамелина или Гримуара Царств Пламени. Астральные миры и населяющие их сущности могут многому научить мага, но часто лживы и непостоянны.

5. Работа с богами и пантеонами.

Маг часто может принадлежать к некоему культу – например, гекатианскому, или работать с эгрегором ордена, как в ОТО. Сюда входят различные демонолатрические культы и «сатанинские» организации. Религиозная составляющая обычно включает мессы и другие церемонии, позволяя получить покровительство божества и эгрегора.

6. Энохианская магия.

Работа с эфирами, священной скрижалью, скрижалями четырех сторожевых башен и энохианскими королями и принцами. Это отдельный вид магии, направленный на работу конкретно с ангельскими сущностями.

7. Эвокация ангелов или демонов-управителей сефир или клип.

Один из способов восхождения, позволяющий постичь природу и магическую суть клипы. Все сферы или скорлупы проходятся по очереди, начиная от Малкут/Нахемот. Переходить на следующий этап нельзя до тех пор, пока не будет закончен предыдущий. Эта работа обычно включает в себя различные испытания управителей, включающие проверку воли и желания мага. Они могут быть абсолютно разными, например, принести что-то, подчинить некоего духа, создать определенный оккультный предмет и прочее. В процессе выполнения адепт постигает философию клипы, обучаясь у управителей. Осознание главного урока, который дает каждый этап, фундаментально важен, так как без него продвижение далее невозможно.

Важно помнить, что работа с ангелами-управителями пустит в жизнь эвокатора «божью благодать», а демоны-управители – искры бездумного света и Тьму в различных проявлениях.

***

Главная цель Восхождения – это всегда жажда власти и всесилия. Причем, невзирая на любые оправдания, – у адептов обоих Путей. Личное величие и власть над чем-то всю историю были мотивацией для человека. Именно они толкают мага на самые затратные, сложные и опасные ритуалы.

Сейчас принято считать, что законченное Восхождение – это возможность магу открыть «бога в себе» или «стать живым богом». Люди тратят годы на получение знаний и магической силы. Не важно, каким путем вы достигнете поставленных целей; не важно, скольким вы поможете или через сколько судеб перешагнете.

Магия – это не «погадать на суженого» или «сделать талисман на удачу», хотя в понимании большинства она именно такая: непонятные слова, чтобы решить все свои проблемы, не прикладывая никаких усилий.

Магия – это наука, образование, философия, мировосприятие и путь, на котором равноценно важны начало, процесс и результат. Если вы сможете удовлетворить свои амбиции – значит, наш труд был не напрасен, так как важно лишь одно: кем вы станете в результате, ибо «нет ничего более великого, чем то, чем маг может стать».

Киев, 2020

Приложения

Приложение 1. 7 Герметических принципов

«Принципов Истины Семь: тот, кто знает их, тот обладает магическим ключом, при прикосновении которого распахиваются все двери Храма»

Кибалион

Семь Герметических принципов:

1. Принцип Ментализма.
2. Принцип Соответствия (аналогии).
3. Принцип Вибрации.
4. Принцип Полярности.
5. Принцип Ритма.
6. Принцип Причин и Следствий.
7. Принцип Пола.

1. **Принцип Ментализма: «Все есть Мысль».**

«Вселенная представляет собой мысленный образ»

Этот принцип заключает в себе утверждение, что все есть Мысль. Этот принцип, устанавливая мысленную природу Вселенной, легко объясняет возможные душевные и психические явления, которые привлекают большое общественное внимание, и которые без такого объяснения непостижимы, представляя определенные трудности для научного подхода.

Понимание принципа ментализма дает возможность человеку легко усвоить законы Мысленной Вселенной и применять

таковые для своего благосостояния и развития. Этот закон объясняет действительную природу Энергии, Силы и Материи, а также почему и как все они подчиняются Мастерству Разума.

2. **Принцип Соответствия (аналогии).**

«Как вверху, так и внизу; как внизу, так и вверху»

Этот принцип заключает в себе понимание, что всегда существует соответствие между законами и явлениями в различных плоскостях Бытия и Жизни. Овладение этим принципом дает средство решения многих темных парадоксов и секретов природы.

Этот принцип, являясь всемирно применимым в различных плоскостях материи Вселенной, Мысленной и Духовной, является Универсальным Законом. Герметисты считали этот принцип одним из наиболее важных методов, с помощью которого человек сможет отбросить все препятствия.

3. Принцип Вибрации.

«Ничто не покоится – все движется, все вибрирует»

Этот принцип включает в себя понимание, что все находится в движении – «все вибрирует» – и ничего не находится в покое. Этот принцип объясняет, что различие между разнообразными проявлениями материи, энергии, разума и даже Духа, зависит, главным образом, от изменения скорости вибраций. От ВСЕГО, являющегося Чистым Духом, до грандиознейших форм материи, все находится в вибрации. Чем выше вибрация, тем выше положение на шкале. Вибрация Духа происходит с такой интенсивностью и скоростью, что практически находится в покое – так же, как быстро вращающееся колесо кажется нам неподвижным.

4. Принцип Полярности.

«Все двойственно, все имеет полюса. Все имеет свой антипод противоположности, идентичный по природе, но различный в степени. Крайности сходятся. Все истины – не что иное, как полуистины. Все парадоксы можно примирить».

Этот принцип объясняет парадоксы, определенные следующим образом: «Тезис и Антитезис идентичны по природе, но различны в степени». «Противоположности сходны, различаясь только степенью. Пары противоположностей можно свести. Крайности сходятся. Все существует и не существует в одно и то же время. Все истины есть не что иное, как полуистины, каждая правда наполовину фальшива. Все имеет две стороны» и т.д.

Он объясняет, что у всего есть два полюса, или два противоположных аспекта, и что противоположности, в действительности, являются двумя крайностями (экстремумами) одного и того же, с многочисленными и различными степенями (градациями) между ними.

«Искусство Полярности» становится частью Алхимии Разума, известной и применяемой древними и современными герметистами. Понимание принципа дает возможность изменять как свою полярность, так и чужую.

5. Принцип Ритма.

«Все течет, втекает и вытекает, все имеет свои приливы, все поднимается и падает – маятникообразное колебание проявляется во всем. Мера колебания налево есть мера колебания направо. Ритмы компенсируются».

Этот принцип заключает в себе понимание, что во всем проявляется мера движения в одну и другую сторону, маятникообразное движение, которое существует в соответствии с принципом Полярности, описанном ранее. Всегда существуют действие и противодействие, продвижение и отход, подъем и спуск.

Все это – в действии Вселенной, звезд, миров, людей и животных, Разума, энергии и материи. Этот закон проявляется в создании и разрушении (уничтожении) миров, в подъеме и упадке нации, в жизни всего и, наконец, в душевных состояниях человека. Именно по отношению к последнему Герметисты находят понимание Принципа Ритма наиболее важным.

6. Принцип Причины и Следствия.

«Каждый принцип имеет свое следствие, каждое следствие имеет свою причину. Все совершается в соответствии с законом. Случай есть не что иное, как имя закона, который не распознан. Существует много планов причинности, но ничто не ускользает от Закона».

Этот принцип заключает в себе факт, что существует причина для каждого следствия. Следствие исходит от каждой причины. Он объясняет, что все совершается в соответствии с законом, что ничто и никогда просто не случается, что нет такой вещи, как случай.

7. Принцип Пола.

«Пол во всем – все имеет свой Мужской и Женский принцип. Пол проявляется во всех плоскостях»

Суть этого принципа – в том, что во всем проявляется пол: Мужской и Женский. Сущность всегда в действии. Это справедливо не только в физической плоскости, но и в душевной, а также в Духовной. В физической плоскости пол проявляется как секс, а на более высоком уровне он приобретает более совершенные формы, но он всюду тот же самый.

Никакое творчество – физическое, душевное и духовное – невозможно без этого принципа. Принцип пола всегда действует в направлении воссоздания и творчества. Все вещи и все люди содержат оба начала и этот принцип внутри себя. Любой мужской предмет обладает женским началом; также и наоборот.

Приложение 2.
Магические квадраты семи планет

Квадрат Сатурна

4	9	2
3	5	7
8	1	6

Количество клеток: 9.
Сумма чисел в строке: 15.
Сумма всех чисел: 45.

Квадрат Юпитера

4	14	15	1
9	7	8	12
5	11	10	8
16	2	3	13

Количество клеток: 16.
Сумма чисел в строке: 36.
Сумма всех чисел:134.

Квадрат Марса

11	24	7	20	3
4	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15

Количество клеток: 25.

Сумма чисел в строке: 65.

Сумма всех чисел: 325.

Квадрат Солнца

6	32	3	34	35	1
7	11	27	28	8	30
19	14	16	15	23	24
18	20	22	21	17	13
25	29	10	9	26	12
36	5	33	4	2	31

Количество клеток: 36.

Сумма чисел в строке: 111.

Сумма всех чисел: 666.

Квадрат Венеры

22	47	16	41	10	35	4
5	23	48	17	42	11	29
30	6	24	49	18	36	12
13	31	7	25	43	19	37
38	14	32	1	26	44	20
21	39	8	33	2	27	45
46	15	40	9	34	3	28

Количество клеток: 49.
Сумма чисел в строке: 175.
Сумма всех чисел: 1225.

Квадрат Меркурия

8	58	59	5	4	62	63	1
49	15	14	52	53	11	10	56
41	23	22	44	28	19	18	45
32	34	35	29	25	38	39	28
40	26	27	37	36	30	31	33
17	47	46	20	21	43	42	24
9	55	54	12	13	51	50	16
64	2	3	61	60	6	7	57

Количество клеток: 64.
Сумма чисел в строке: 260.
Сумма всех чисел: 2080.

Квадрат Луны

37	78	29	70	21	62	13	54	5
6	38	79	30	71	22	63	14	46
47	7	39	80	31	72	23	55	15
16	48	8	40	81	32	64	24	56
57	17	49	9	41	73	33	65	25
26	58	18	50	1	42	74	34	66
67	27	59	10	51	2	43	75	35
36	68	19	60	11	52	3	44	76
77	28	69	20	61	12	53	4	45

Количество клеток: 81.

Сумма чисел в строке: 369.

Сумма всех чисел: 3321.

Приложение 3. Планетарные соответствия

Рисунок 85. Соответствие Планет и Магических намерений

Планета	Цель Магической Операции
Солнце	Карьера. Лечение, Лидерство, Сила Воли, Приобретение Денег
Луна	Ясновидение и Мантика, Наведение Чар
Марс	Храбрость. Использование и Подчинение Гнева и Агрессии. Удача на Войне, Половое Влечение
Меркурий	Успехи в бизнесе. Воровство, Память, Обман, Мантика, Путешествия
Юпитер	Карьера. Лидерство, Честолюбие, Амбиции, Благосостояние, Чувство Юмора, Юридические Дела
Венера	Красота и Привлекательность, Любовь, Похоть, Творчество
Сатурн	Долг, Терпение, Работа со Смертью, Защита себя и жилья

Рисунок 86. Духи и Разумы Планет

Планета	Дух Планеты	Разум Планеты
Солнце	Нахиэль	Сорат
Луна	Шад Баршемот	Малка бе-таршисим
Марс	Барцабель	Графиэль
Меркурий	Тафтартарат	Тириэль
Юпитер	Хисмаэль	Йофиэль
Венера	Кедемель	Хагиэль
Сатурн	Зазель	Агиэль

Рисунок 87. Благовония, минералы и металлы планет

Планета	**Благовоние Планеты**	**Благовоние Планеты согласно «Гептамерону»**	**Минералы**	**Металлы**
Солнце	Ладан, Шафран, Акация, Корица	Красный Сандал	Алмаз, Кошачий Глаз, Солнечный Камень, Янтарь	Золото
Луна	Мирра, Сандал, Опиум, Жасмин, Мак	Алое	Аквамарин, Берилл, Гипс, Жемчуг, Кварц, Лунный Камень, Селенит, Халцедон	Серебро
Марс	Кост, Кровь Дракона, Сосна, Бензоин, Табак	Перец	Г ематнт, Гранат, Магнетит, Пирит, Рубин, Сердолик	Железло, Бронза
Меркурий	Кассия, Стиракс, Лаванда, Шалфей, Мускатный Орех	Мастика	Агат, Кварц, Опал, Цитрин	Ртуть, Алюминий
Юпитер	Малабатр, Кедр, Шафран, Лимон	Шафран	Азурит, Аметист, Сапфир, Содалит	Олово
Венера	Роза, Мирт, Жасмин, Яблоко, Сирень, Мускус	Клоповник	Амазонит, Изумруд, Лазурит, Малахит, Нефрит, Перидолт, Розовый Кварц	Медь
Сатурн	Стиракс, Мускус, Мирра, Шалфей	Сера	Гагат, Дымчатый Кварц, Змеевик, Коралл, Оникс, Обсидиан	Свинец

Рисунок 88. Базовые планетарные соответствия

Планета	Астрологический символ	Архангел	День	Стихия	Цвета	Божественное Имя	Число
Солнце	☉	Михаэль	Воскресенье	Огонь	Золотой. Оранжевый. Желтый	Eloha	6
Луна	☽	Габриэль	Понедельник	Вода	Серебряный. Белый	Shaddai	9
Марс	♂	Камаэль	Вторник	Огонь	Красный	Elohim Gebor	5
Меркурий	☿	Рафаэль	Среда	Воздух	Оранжевый. Голубой	Elohim Zebaoth	8
Юпитер	♃	Цадкиэль	Четверг	Воздух. Вода	Синий. Голубой. Пурпурный	El	4
Венера	♀	Уриэль	Пятница	Земля	Зеленый. Розовый	YHVH Zebaoth	7
Сатурн	♄	Цафкиэль	Суббота	Земля	Черный Коричневый	YHVH Elohim	3

Рисунок 89. Взаимоотношения планет

Отношения	Солнце	Меркурий	Венера	Луна	Марс	Юпитер	Сатурн
С Солнцем		Вражда	Дружба	Вражда	Вражда	Дружба	Дружба
С Меркурием	Вражда		Дружба	Вражда	Вражда	Дружба	Дружба
С Венерой	Дружба	Дружба		Дружба	Дружба	Дружба	Вражда
С Луной	Вражда	Вражда	Дружба		Вражда	Дружба	Дружба
С Марсом	Вражда	Вражда	Дружба	Вражда		Вражда	Вражда
С Юпитером	Дружба	Дружба	Дружба	Дружба	Вражда		Дружба
С Сатурном	Дружба	Дружба	Вражда	Дружба	Вражда	Дружба	

Приложение 4. Стихийные соответствия

Рисунок 90. Первичные стихийные соответствия

Стихия	Архангел	Демонический Король	Правитель Стихии	Царь Стихии	Духи Стихии (Элементали)	Драгоценный Камень	Металлы	Масть Таро	Дни Недели
Воздух	Рафаэль	Ориенс	Керуб	Паральда	Сильфы	Топаз	Серебро. Олово	Мечи	Среда, частично Четверг
Огонь	Михаэль	Пеймон	Сераф	Джин	Саламандры	Рубин	Золото, Железо	Жезлы	Воскре-сенье. Вторник
Вода	Габриэль	Аритон	Тарсис	Никса	Ундины	Сапфир	Ртуть	Чаши	Поне-дельник, частично Четверг
Земля	Уриэль	Амаймон	Ариэль	Гоб	Гномы	Изумруд	Свинец. Медь	Пентакли	Пятница. Суббота

Таблица 91. Вторичные стихийные соответствия

Стихия	Качество	Символ	Сторона Света	Планета	Время суток	Ритуальное Орудие	Формула YHVH
Воздух	Знание	🜁	Восток	Юпитер, Меркурий	Рассвет	Атам	Вав
Огонь	Воля	🜂	Юг	Марс, Солнце	Полдень	Жезл	Йод
Вода	Дерзновение	🜄	Запад	Юпитер, Луна	Вечер	Чаша	Хе
Земля	Молчание	🜃	Север	Сатурн, Венера	Полночь	Пентакль	Хе (Конечная)

Приложение 5.
Таблицы планетарных часов

Рисунок 92. Основная таблица планетарных часов

Таблица Планетарных Часов								
Ночные Часы								
Воскресенье	**Понедельник**	**Вторник**	**Среда**	**Часы от заката до заката**	**Часы от полуночи до полуночи**	**Четверг**	**Пятница**	**Суббота**
Меркурий	Юпитер	Венера	Сатурн	8	1	Солнце	Луна	Марс
Луна	Марс	Меркурий	Юпитер	9	2	Венера	Сатурн	Солнце
Сатурн	Солнце	Луна	Марс	10	3	Меркурий	Юпитер	Венера
Юпитер	Венера	Сатурн	Солнце	11	4	Луна	Марс	Меркурий
Марс	Меркурий	Юпитер	Венера	12	5	Сатурн	Солнце	Луна
Солнце	Луна	Марс	Меркурий	1	6	Юпитер	Венера	Сатурн
Венера	Сатурн	Солнце	Луна	2	7	Марс	Меркурий	Юпитер
Меркурий	Юпитер	Венера	Сатурн	3	8	Солнце	Луна	Марс
Луна	Марс	Меркурий	Юпитер	4	9	Венера	Сатурн	Солнце
Сатурн	Солнце	Луна	Марс	5	10	Меркурий	Юпитер	Венера
Юпитер	Венера	Сатурн	Солнце	6	11	Луна	Марс	Меркурий
Марс	Меркурий	Юпитер	Венера	7	12	Сатурн	Солнце	Луна

Таблица Планетарных Часов								
Дневные Часы								
Воскресенье	**Понедельник**	**Вторник**	**Среда**	**Часы от заката до заката**	**Часы от полуночи до полуночи**	**Четверг**	**Пятница**	**Суббота**
Солнце	Луна	Марс	Меркурий	8	1	Юптпер	Венера	Сатурн
Венера	Сатурн	Солнце	Луна	9	2	Марс	Меркурий	Юпитер
Меркурий	Юпитер	Венера	Сатурн	10	3	Солнце	Луна	Марс
Луна	Марс	Меркурий	Юпитер	11	4	Венера	Сатурн	Солнце
Сатурн	Солнце	Луна	Марс	12	5	Меркурий	Юпитер	Венера
Юпитер	Венера	Сатурн	Солнце	1	6	Луна	Марс	Меркурий
Марс	Меркурий	Юпитер	Венера	2	7	Сатурн	Солнце	Луна
Солнце	Луна	Марс	Меркурий	3	8	Юпитер	Венера	Сатурн
Венера	Сатурн	Солнце	Луна	4	9	Марс	Меркурий	Юпитер
Меркурий	Юпитер	Венера	Сатурн	5	10	Солнце	Луна	Марс
Луна	Марс	Меркурий	Юпитер	6	11	Венера	Сатурн	Солнце
Сатурн	Солнце	Луна	Марс	7	12	Меркурий	Юпитер	Венера

Рисунок 93. Таблица Архангелов, Ангелов, Планет, Металлов...

Таблица Архангелов. Ангелов. Планет. Металлов. Цветов, соответствующих планетам							
Дни недели	**Суббота**	**Пятница**	**Четверг**	**Среда**	**Вторник**	**Поне-дельник**	**Воскресенье**
Архангел	Цафкиэль	Ханиэль	Цадкиэль	Михаэль	Хамаэль	Габриэль	Рафаэль
Ангел	Кассиэль	Анаэль	Сахиэль	Рафаэль	Замаэль	Габриэль	Михаэль
Планета	Сатурн	Венера	Югопер	Меркурий	Марс	Луна	Солнце
Металл	Свинец	Медь	Олово	Ртуть	Железо	Серебро	Золото
Цвет	Черный	Зеленый	Синий	Пурпурный	Красный	Белый	Желтый

Рисунок 94. Соответствие планет дням

День	**Планета**
Воскресенье	Солнце
Понедельник	Луна
Вторник	Марс
Среда	Меркурий
Четверг	Юпитер
Пятница	Венера
Суббота	Сатурн

Рисунок 95. Таблица Магических Часов и соответствующих ангелов

Таблица Магических Наименований Часов и Ангелов Управляющих Ими от Первого Часа Пополуночи до Первого Часа Дня Следующего							
Наименование	**Воскресенье**	**Понедельник**	**Вторник**	**Среда**	**Четверг**	**Пятница**	**Суббота**
1. Иайн (Yayn)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)
2. Ианор (Yanor)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)
3. Насния (Nasnia)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)
4. Салла (Salla)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)
5. Садедали (Sadedali)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)
6. Тамур (Thamur)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)
7. Оурер (Ourer)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)
8. Тайне (Thaine)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)
9. Нерон (Neron)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)
10. Ианон (Yanon)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)
11. Абаи (Abai)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)
12. Наталон (Nathalon)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)
1. Берон (Beron)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)
2. Барол (Barol)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)
3. Тану (Thanu)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)
4. Атор (Athor)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)

Наименование	**Воскресенье**	**Понедельник**	**Вторник**	**Среда**	**Четверг**	**Пятница**	**Суббота**
5. Матон (Mathon)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)
6. Рана (Rana)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)
7. Нетос (Netos)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)
8. Тафрак (Tafrac)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)
9. Сассур (Sassur)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)
10. Агла (Agla)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)
11. Каэрра (Caerra)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)
12. Салам (Salam)	Кассиэль (Cassiel)	Михаэль (Michael)	Габриэль (Gabriel)	Замаэль (Zamael)	Рафаэль (Raphael)	Сахиэль (Sachiel)	Анаэль (Anael)

Приложение 6. Буквы иврита и их соответствия

Рисунок 96. Еврейский алфавит и его соответствия

Еврейский Алфавит. Сводная Таблица									
I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
№	Др.-енр. Буква	Английская буква	Название буквы	Значение	Соединяет	Числовое значение	Цинарот	Астрологический Символ	Козырь Таро
1	א	A	Алеф	Вол	Кетер с Хокма	1	11	🜁	0. Дурак
2	ב	B, V	Бет	Дом	Кетер с Бина	2	12	☿	I. Маг
3	ג	G, J	Гимель	Верблюд	Кетер с Тиферет	3	13	☽	II. Верховная Жрица
4	ד	D, Th	Далет	Дверь	Хокма с Бина	4	14	♀	III. Императрица
5	ה	H	Хе	Окно	Хокма с Тиферет	5	15	♈	IV. Император
6	ו	V, O, U	Вав	Гвоздь	Хокма с Хесед	6	16	♉	V. Иерофант
7	ז	z	Зайн	Меч	Бина с Тиферет	7	17	♊	VI. Любовники
8	ח	Ch	Хет	Забор	Бина с Гебура	8	18	♋	VII. Колесница
9	ט	T	Тет	Змея	Хесед с Гебура	9	19	♌	VIII. Сила
10	י	Y, I	Йод	Рука	Хесед с Тиферет	10	20	♍	IX. Отшельник
11	כ	K, Ch	Каф	Ложка	Хесед с Нецах	20	21	♃	X. Колесо Фортуны
12	ל	L	Лам ед	Стрекало	Гебура с Тиферет	30	22	♎	XI. Справедливость
13	מ	M	Мем	Вода	Гебура с Ход	40	23	🜄	XII. Повешенный
14	נ	N	Нун	Рыба	Тиферет с Нецах	50	24	♏	XIII. Смерть

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
№	**Др.-енр. Буква**	**Английская буква**	**Название буквы**	**Значение**	**Соединяет**	**Числовое значение**	**Цинарот**	**Астрологический Символ**	**Козырь Таро**
15	ס	S	Самех	Опора	Тиферет с Йесод	60	25	♐	XIV. Умеренность
16	ע	O	Айин	Глаз	Тиферет с Ход	70	26	♑	XV. Дьявол
17	פ	P, F	Пе	Рот	Нецах с Ход	80	27	♂	XVI. Башня
18	צ	Tz	Цаде	Рыбо-ловный крючок	Нецах с Йесод	90	28	♒	XVII. Звезда
19	ק	Q	Коф	Затылок	Нецах с Малкут	100	29	♓	XVIII. Луна
20	ר	R	Реш	Голова	Ход с Йесод	200	30	☉	XIX. Солнце
21	ש	Sh, S	Шин	Зуб	Ход с Малкут	300	31	△	XX. Суд
22	ת	T, S	Тав	Крест Тау	Малкут с Иесод	400	32	♄	XXI. Мир

Приложение 7.
Ангельские и демонические чины, иерархии

Рисунок 97. Иерархия духовных сущностей

Иерархия духовных сущностей планеты						
Небо	**Планета**	**Архангел**	**Ангельский чин**	**Разум**	**Дух**	**Демонический Чин**
Первый Лик (высшая ступень)						
		Метатрон (Metatron)	Серафимы			
		Разиил/ Разиэль (Raziel)	Херувимы			
7	Сатурн	Цафкиил/ Цафкиэль (Tzaphkiel)	Престолы	Агиэль (Agiel)	Зазель (Zazel)	Сосуды Беззакония
Второй Лик (средняя ступень)						
6	Юпитер	Цадкиил /Цадкиэль (Tzadkiel)	Господства	Йофиэль (Jophiel)	Хисмаэль (Hismael)	Невестивые Мстители
5	Марс	Хамаил/ Хамаэль (Kliamael)	Силы	Графиэль (Graphiel)	Барцабель (Bartzabel)	Марс
4	Солнце	Михаил/ Мнхаэль (Michael)	Власти	Нахиэль (Nakhiel)	Сорат (Sorath)	Воздушные Силы
Третий Лик (нижняя ступень)						
3	Венера	Уриил/ Уриэль (Uriel)	Начала	Хагиэль (Hagiel)	Кедемель (Kedemel)	Фурии
2	Меркурий	Рафаил/ Рафаэль (Raphael)	Архангелы	Тнриэль (Tiriel)	Тафтартарат (Taphtlia-rtliaratli)	Обвинители
1	Луна	Г авриил/ Габриэль (Gabriel)	Ангелы	Малка (Malka)	Шад (Shad)	Искусители

Рисунок 98. Клипотическая демоническая иерархия



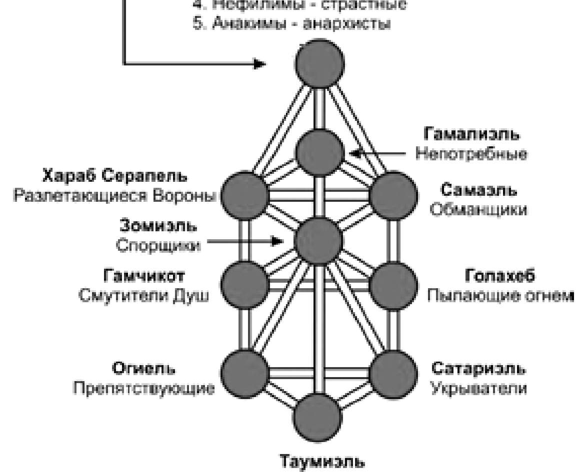


Рисунок 99. Соответствия семи космических планов

Семь космических планов		
№	**Оккультная система**	**Каббалистическая система**
1	Божественная	Три плана божественного бесформенного мира
2	Высшая духовная	
3	Низшая духовная	
Великая Внешняя Бездна		
4	Высшая ментальная	Ментальный
5	Низшая ментальная	
6	Астральная	Астральный
7	Физическая	Физический

Приложение 8.
Клипот, их управители и клипотические формулы

Клипа	Печать Клипы	Формула воззвания к клипе	Управитель	Клипотическая Формула Управителя	Печать Трона и Сигил Управителя	Демонические формы
Таумиель		Thaninel, Akzarel, Uazarel, Mibdalahel, Ianahel, Abadel Labbahel, Liftoach Shaari-ha Thaumiel! B'Shem ha-Satan va-Molok.	**Сатана/Молох**	Akat Esh-Shachor, Theli-Elyon, Sama-El-Acher, Nachash Hakadmoni, Melech Ha-Melachim Ha-Aur She-Ain Bo Machshavah, Gibor Helel Satan, Liftoach Qliphoth! - Сатана. Qaran, Eshib-Athaim, Thasta, Ishshahel-Acher,Ateshel, Molok, Liftoach Qliphoth! - Молох.		Двуглавые драконы и двуглавые великаны с крыльями нетопыря или дракона.
Хагиель		Abedahel, Okuroel, Gebel, Iashamel, Acharel, Laabel, Liftoach Shaari-ha Aogiel B'Shem ha-Beelzebub!	**Вельзевул**	Charashiyth, Aba-Rahas, Charazuhob, Balakol, Beelzebub, Liftoach Qliphoth!		Крылатые черные великаны, гигантские демоны, крылатые духи уничтожители.
Сатариель		Sathamel, Ayomel, Taalummahel, Aphelahel, Radahel, Irahtzel, Ashmanel, Laatel, Liftoach Shaari ha-Satariel B'Shem ha-Lucifuge Rofocale!	**Люцифуг Рофокаль**	Zelel, Orshach-Arel, Satarnogah, Kesochrab, Alag Lucifuge Rofocal, Liftoach Qliphoth!		Рогатые великаны, живая тьма.

Гашекла		Gadael, Akalel, Shararel, Kaphahel, Lachamel, Haragel, Liftoach Shaari ha-Gash Khalah B'Shem ha-Astaroth!	**Астарот.**	Saraphyebal, Nagid, Shadadel, Ninat-Bakar, Astaroth, Liftoach Qliphoth!		Циклопы, черные великаны с головами кошек, всадники на драконах.
Галахаб		Gophriythel, Ophiseshel, Lahatel, Charchurel, Balael, Liftoach Shaari ha-Golachab! B'Shem ha-Asmoday!	**Асмодей**	Eshpura, Murgalahat, Regazarach, Chashmolek, Lahabeshel, Asmoday, Liftoach Qliphoth!		Огненные великаны, огненные смерчи и т.д.
Тагарион		Towebahel, Gaownel, Ramamael, Iqedael, Rahabel Oriensel, Natashel, Liftoach Shaari ha-Thagirion B'Shem ha-Belfegor!	**Бельфегор**	Chara, Zomithan, Ophel, Orahaz, Soratharos, Belfegor, Liftoach Qliphoth!		Демоны-львы, огненные колонны, черные великаны.
Ореб Зарак		Ongirtael, Ratsachel, Bazarel, Zabachel, Rabel Qeberel, Liftoach Shaari ha-Oreb Zaraq B'Shem ha-Baaltzelmoth!	**Баалцелмот**	Zammazo, Emoth, Mawethel, Orebel, Zaraqaen, Baalbaalath-Tzelmoth, Liftoach Qliphoth!		Крылатые гиганты, демоны-вороны, скелеты.

Самаель		Samael, Salaphel, Maradel, Ayabel, Lachatsel, Liftoach Shaari ha-Samael B'Shem ha-Adramelek!	**Адрамалек**	Annardashan, Sammadra, Iothan, Addir, Divatar, Adramelek, Liftoach Qliphoth!		Змееголовые собаки, слепые великаны с головами ослов, ангелы с крыльями драконов.
Гамалиель		Gadaphel, Maarabel, Lachashel, Iatsatel, Avvahel Layilel, Liftoach Shaari ha-Gamaliel B'Shem ha-Lilith!	**Лилит**	Isheth Zenunim, Zonahith, Taninsam, Nachasheloah, Layilil Zachalayla, Ama Lilith, Liftoach Qliphoth!		Сексуально привлекательные крылатые демоницы. Пауки.
Нахемот		Neqamahel, Hamahel, Mirshaatel, Atadel, Tazazel, Liftoach Shaari ha-Nahemoth B'Shem ha-Na-Ama-Hemah!	**Наахема**	Naamah, Nahemah, ha-Nahemoth, Na-Ama-Hema, Liftoach Shaari-ha Sitra Ahra!		Нефелим (Падшие), Гебурим (Могучие Древние), Рафаим (Великаны), Анаким (Высокий Народ), Амалеким (Могучие Люди)

Приложение 9. Шемхамфораш. 72 ангельских и демонических имени

Рисунок 101. Шемхамфораш

№	Ангел	Демон	Написанне	№	Ангел	Демон	Написание
1	Вехуиа (Vehuiah)	Баэль (Bael)	VHV	37	Аниил (Aniel)	Фенекс (Phenex)	ANI
2	Иелиил (Ieliel)	Агарес (Agares)	YLY	38	Хаамия (Haamiah)	Хальфас (Halphas)	ChOM
3	Ситаил (Sitael)	Вассаго (Vassago)	SIT	39	Рехаил (Rehael)	Мальфас (Malphas)	RHO
4	Елемия (Elemiah)	Гамигин (Gamigin)	OoLM	40	Ихиазил (Ihiazel)	Раум (Raimi)	YYZ
5	Махасия (Mahasiah)	Марбас (Marbas)	MHSh	41	Хахахил (Hahahel	Фокалор (Focalor)	HHH
6	Лилахил (Lelahel)	Валефор (ValeforJ)	LLH	42	Михаил (Michael)	Вепар (Vepar)	MIK
7	Ахаия (Aehaiah)	Амон (Amon)	AKA	43	Вевалия (Vevaliah)	Сабнок (Sabnock)	WL
8	Кахитил (Cahethel)	Барбатос (Barbatos	KHTh	44	Иелахия (Ielaliiah)	Шакс (Shax)	YLH
9	Хазиил (Haziel)	Паймон (Painion)	HZI	45	Сеалия (Sealiah)	Винэ (Vine)	SAL
10	Аладия (Aladiah)	Буэр (Виет)	ALD	46	Ариил (Ariel)	Бифронс (Bifrons)	ORI
11	Лауия (Lauiah)	Гусион (Gusion)	LAV	47	Асалия (Asaliah)	Увалл (Uvall)	OShL
12	Хахия (Hahiah)	Ситри (Sitri)	нно	48	Михаэль (Mi hael)	Хаагенти (Haagenti)	MIH
13	Иелиил (Ielael)	Белет (Beleth)	IZL	49	Вехуил (Vehuel)	Кркелл (Crocell)	VHV
14	Мебахил (Mebahel)	Лерайе (Leraje)	MBH	50	Даниил (Daniel)	Фуркас (Furcas)	DNY
15	Хариил (Hariel)	Элигос (Eligos)	HRI	51	Хахазия (Hahaziah)	Балам (Balam)	HChSh
16	Хакамия (Hakamiah)	Зепар (Zepar)	HQM	52	Имамия (Imamiah)	Аллокес (Alloces)	OMM
17	Левия (Leviah)	Ботис (Botis)	LAV	53	Нанаил (Nanael)	Кайм (Caim)	NNA

№	Ангел	Демон	Написанне	№	Ангел	Демон	Написание
18	Калиил (Caliel)	Батин (Bathin)	KLI	54	Нитаил (Nithael)	Мурмур (Murmur)	NITh
19	Леуuия (Leuuiah)	Саллос (Sallos)	LW	55	Мебахия (Mebahiah)	Оробас (Orobas)	MBH
20	Пахалия (Pahaliah)	Пурсон (Purson)	PHL	56	Поиил (Poiel)	Гремори (Gremory)	PVI
21	Нелькаил (Nelchael)	Маракс (Marax)	NLK	57	Немамия (Nemamiah)	Осэ (Ose)	NMM
22	Иеиаиил (Ieiaiel)	Ипос (Ipos)	YYY	58	Иеилаил (Ieilael)	Ами (Amy)	YYL
23	Мелахил (Melahel)	Аим (Aim)	MLH	59	Харахил (Harahel)	Ориакс (Oriax)	HRCh
24	Хахуия (Hahuiah)	Набериус (Naberius)	ChHV	60	Михраил (Mizrael)	Вапула (Vapula)	MTzR
25	Нитаия (Nithaiah)	Гласия-Лаболас (Glasya-labolas)	NTliH	61	Умабил (Umabel)	Заган (Zagan)	VMK
26	Хаая (Haaiah)	Бунэ (Bune)	HAA	62	Иаххил (Iahhel)	Валак (Valac)	IHH
27	Иератил (Ierathel)	Роновэ (Ronove)	YLTh	63	Аннауил (Annauel)	Андрас (Andras)	ONV
28	Сеехия (Seehiah)	Верит (Berith)	ShAH	64	Мехекиил (Mehekiel)	Хаурес (Haures)	MChl
29	Рeииил (Reiiel)	Астарот (Astaroth)	RYY	65	Дамабия (Damabiah)	Андреальфус (Andrealphu	DMB
30	Омаил (Omael)	Форнеус (Fomeus)	AUM	66	Мениил (Meniel)	Кимейес (Cimejes)	MNQ
31	Лекабил (Lecabel)	Форас (Foras)	LKB	67	Еиаил (Eiael)	Амдусиас (Amdusias)	AIO
32	Васария (Vasaria)	Асмодей (Ashmedai)	VSliR	68	Хабуия (Habuiah)	Белиал (Belial)	CliBV
33	Иехуия (Iehuiah)	Гаап (Gaap)	YChV	69	Рохил (Rochel)	Декарабия (Decarabia)	RAH
34	Лехахия (Lehahiah)	Фурфур (Furfur)	LHCh	70	Иибамия (Iibamiah)	Сеерэ (Seere)	IBM
35	Кавакия (Chavakiah)	Мархосиас (Marchosias)	KVQ	71	Хайаиил (Haiaiel)	Данталион (Dantalion)	HYY
36	Монадил (Monadel)	Столас (Stolas)	MND	72	Мумия (Mumiah)	Андромали ус (Andromaliu	MVM

Приложение 10. Некоторые из каббалистических имен Бога и их значения

Рисунок 102. Соответствия Имен и Планет

Планета	Божественное Имя
Солнце	YHVH ELOAH VE – DAATH
Луна	SHADDAI EL CHAI
Марс	ELOHIM GIBOR
Меркурий	ELOHIM TZABAOTH
Юпитер	ALEPH LAMED EL
Венера	YHVH TZABAOTH
Сатурн	YHVH ELOHIM

Рисунок 103. Практические функции некоторых имен Бога

Имя	Значение	Коментарий
AHYH (Эхэе)	Я есть тот, кто я есть	Утверждение
ALHYM (Elohim)	Бог-Судия	
ShDY AHYH (Шаддаи Ахие)	Всемогущий	В силовых операциях, принуждении и т.д.
YHVH TzBAVTh (Яхве Цебаот)	Вечный Бог воинств	
ALHYM TzBAVTh (Элохим Цебаот)	Бог воинств	
YHVH ALHYM (Яхве Элохим)		Созидание.
ALHYM GBVR (Элохим Гебор)	Всемогущий Бог	Наказания и/или принуждение духа
YHVH ALVH VDOTh (Яхве Элоа ве-Даат)	Господь бог и знание	Исцеление
ADNY TzBAVTh (Адонай Цебаот)	Господь Сил	Тождественно Яхве Цебаот
ShDY AL ChY (Шаддай Эль Хай)	Всемогущий Бог Жизни	Подпитка жизненной силой, исцеление
ADNY MLK (Адонай Мелек)	Господин и Царь	Воздействие на материальный мир
ADNY (Адонай)	Господин	

Рисунок 104. 72 имени Творца

כהת	אכא	ללה	מהש	עלם	סיט	ילי	והו
הקם	הרי	מבה	יזל	ההע	לאו	אלד	הזי
חהו	מלה	ייי	נלך	פהל	לוו	כלי	לאו
ושר	לכב	אום	ריי	שאה	ירת	האא	נתה
ייז	רהע	חעם	אני	מנד	כוק	להח	יחו
מיה	עשל	ערי	סאל	ילה	וול	מיכ	ההה
פוי	מבה	נית	ננא	עמם	החש	דני	והו
מחי	ענו	יהה	ומב	מצר	הרח	ייל	נמם
מום	היי	יבמ	ראה	חבו	איע	מנק	דמב

Приложение 11. Карточки духов, ангелов и демонов из практики авторов

11.1

Хакаросу



Лесной дух-страж

Планета: Юпитер.

Стихия: земля огня.

Благовоние: сосновое.

Жертва: фрукты.

Сторона света: восток.

Служба: лесной страж. Можно использовать для охраны жилища или любого другого помещения. Атакует нарушителей.

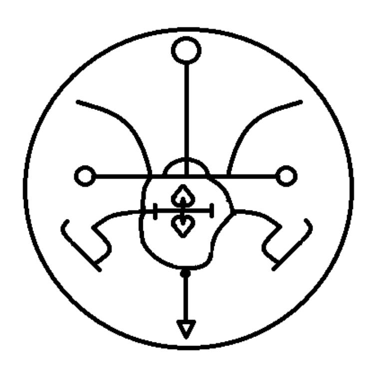
Истинный вид: охотник с луком. Лицо и кисти рук человеческие, все остальное тело – из дерева и лозы. Одет в шкуру медведя и кожаную куртку, высокие охотничьи сапоги.

Вызывание: по имени.

Примечание: содержание дома требует строгого наличия дерева. Дух подселяется в растение и охраняет помещение. Наносит сильный ментальный урон. Если дерево уничтожить – может погибнуть.

11.2

Нантхитхар



Инкуб

Планета: Венера + Солнце.

Стихия: огонь земли.

Благовоние: мирт.

Жертва: планетарное благовоние.

Сторона света: юг.

Служба: секс, взаимодействие с другими духами и любовные дела. Мужской аспект.

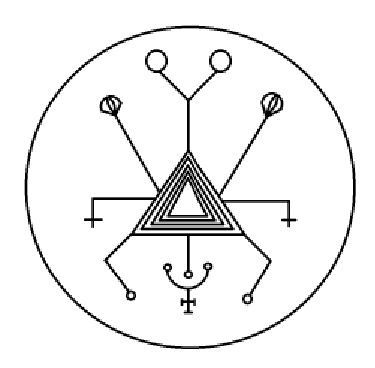
Истинный вид: черноволосый мужчина южной внешности, похож на сатира.

Вызывание: по имени, с жертвой и благовонием.

Примечание: был человеком и стал суккубом не по своей воле.

11.3

Марлис



Суккуб

Планета: Венера + солнечный аспект.

Стихия: воздух.

Благовоние: цветочные, строго не роза.

Жертва: цветочное благовоние. Оскверненный церковный кагор.

Сторона света: запад.

Служба: любовь и управление венерианскими энергиями.

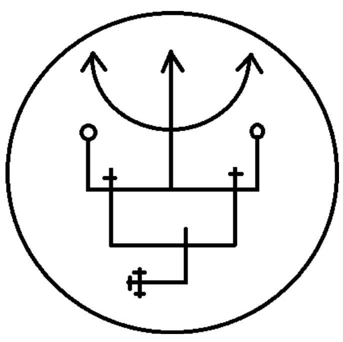
Истинный вид: рога и копыта, как у сатира. Худая, светлые волосы.

Вызывание: звать по имени с благовонием и печатью.

Примечание: падший ангел, принадлежала к чину властей (4).

11.4

Арарес



Дух

Планета: Сатурн/Юпитер.

Стихия: земля.

Благовоние: гелиотроп.

Жертва: планетарное благовоние.

Сторона света: запад.

Служба: отвечает за все, что связано с деньгами. Может давать некоторые суммы, помогать в сделках и прочее. Вызывает жадность у людей.

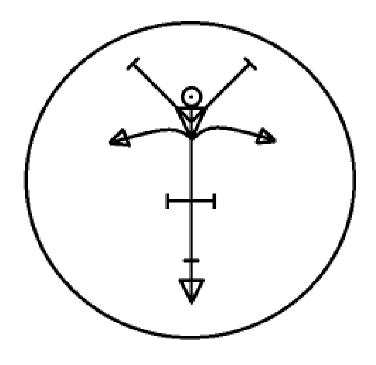
Истинный вид: дымный силуэт.

Вызывание: звать по имени, зажигать свечу и благовония. Легко идет на контакт.

Примечание: живший в XIX веке рудокоп.

11.5

Зеурас



Дух

Планета: Сатурн/Меркурий.

Стихия: воздух огня.

Благовоние: лилия.

Жертва: вода с каплями оскверненного кагора.

Сторона света: запад.

Служба: сеять сомнения среди врагов. Обманывать людей.

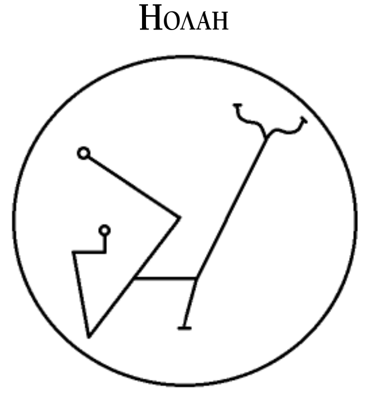
Истинный вид: монстр с щупальцами.

Вызывание: Любит общение с помощью инвокации через Таро. Для этого нужны печать и зажжённое благовоние.

Примечание: возраст 500–600 лет, любит перемены.

11.6

Нолан



Дух

Планета: Меркурий/Марс.

Стихия: земля воды.

Благовоние: запах крепкого алкоголя, например, водки.

Жертва: водка, сырое мясо, рыба

Сторона света: запад.

Служба: может вызывать болезни и убивать пьющих людей и алкоголиков. Для чего необходимо подселить его человеку через нанесение сигиллы на фото и биоматериал.

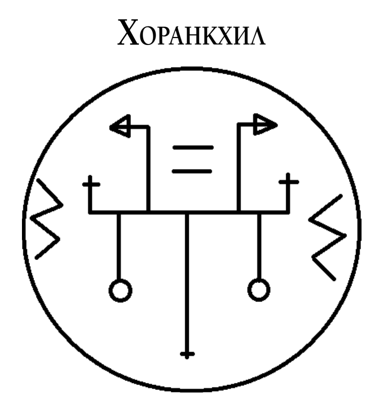
Истинный вид: улыбающийся бесенок с рогами и копытами.

Вызывание: по имени и сигилле.

Примечание: возраст 25 лет, сформировался из эмоций пьющих и отдыхающих в лесу людей.

11.7

Хоранкхил



Химерный дух

Планета: Марс.

Стихия: огонь воздуха.

Благовоние: драконова кровь.

Жертва: кровь, мелкие духи, лярвы и т.д.

Сторона света: восток.

Служба: в случае подселения человеку медленно разрушает его дух и тело. Можно вызывать на помощь в конфликтах и сражениях с духами и другими сущностями.

Истинный вид: огромное насекомое с заостренными отростками на лапах, похожее на таракана.

Вызывание: по имени, с подношением.

Примечание: слабо способен к конструктивному диалогу, неадекватен, заклинается именем Задкал. Вызов требует осторожности.

11.8

Маурас

Болотный дух

Планета: Луна.

Стихия: земля воды.

Благовоние: ладан.

Жертва: ладан.

Сторона света: восток.

Служба: охраняет помещение, где висит икона с ним. В случае подселения человеку разрушает его энергетику и здоровье.

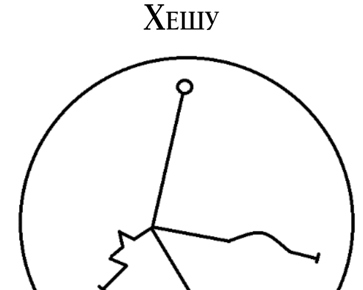
Истинный вид: красноглазый дед с рожками и когтями; все тело, кроме лица, сильно обожжено огнем.

Вызывание: вызывать по имени, после чего заселить в икону, которую повесить над входной дверью. По воле хозяина может нападает на гостей, если его нет дома – атакует любого проникшего без разрешения.

Примечание: при жизни был православным священником, в зрелом возрасте разочаровался в церкви. Днем служил в храме, ночами занимался магией.

11.9

Хешу



Лесной дух

Планета: Венера.

Стихия: воздух земли.

Благовоние: венерианское.

Жертва: свежие фрукты.

Сторона света: восток.

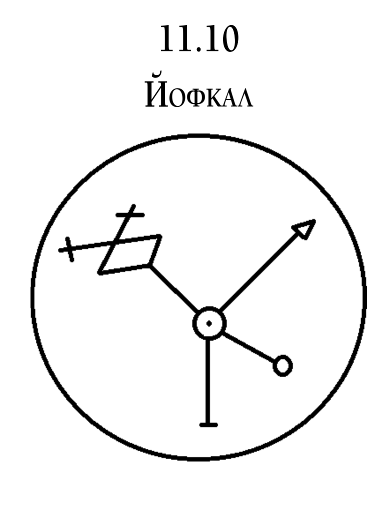
Служба: создает уют и ментальный порядок в доме.

Истинный вид: небольшое крылатое существо с древовидной кожей, большими ушами и мертвыми глазами.

Вызывание: по имени.

Примечание: содержание дома требует наличия дерева или нескольких других растений, куда подселяется дух. Если дерево погибнет, и духа не перенести в другое – может погибнуть.

11.10
Йофкал



Демон

Планета: Марс.

Стихия: воздух земли.

Благовоние: лотос.

Жертва: смесь из молока, воды и крови.

Сторона света: юг.

Служба: разрушать дела и планы человека, настраивать против него других людей. Можно вызывать для помощи в конфликтах и сражениях с духами и сущностями.

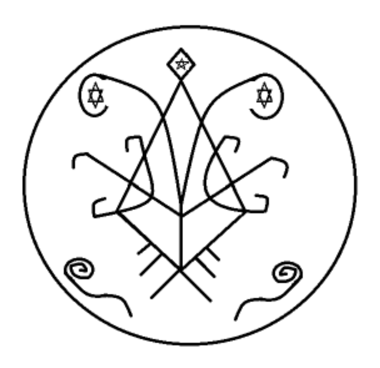
Истинный вид: человек с головой барана и красными глазами.

Вызывание: по имени, с подношением. Можно заклинать именами Бога, именем Задкал.

Примечание: способен к конструктивному диалогу, вполне адекватен.

11.11

Ареом



Демон

Планета: Меркурий.

Стихия: вода земли.

Благовоние: меркурианское.

Жертва: освященная кровь.

Сторона света: восток.

Служба: обман.

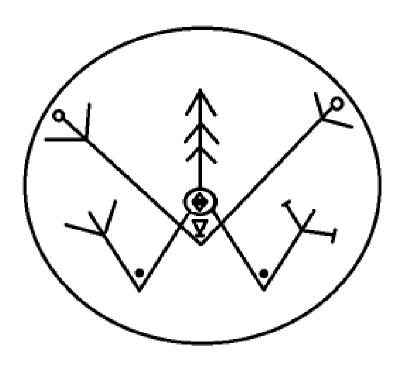
Истинный вид: человек с рогами, одет в красную рубашку, пиджак, брюки и туфли с сильно загнутыми носками.

Вызывание: по имени и сигилле.

Примечание: ранее был человеком, помогает в любых видах обмана, личных и деловых.

11.12

Равафор



Дух

Планета: Юпитер.

Стихия: земля воздуха.

Благовоние: серебряный дождь.

Жертва: монеты под кроватью.

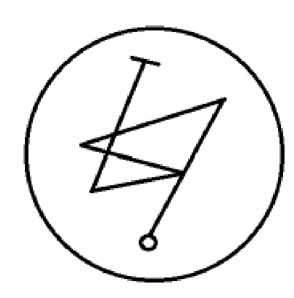
Сторона света: север.

Служба: кладбищенский помощник – защищает и помогает найти нужную могилу или другие места.

Истинный вид: каменная горгулья.

Вызывание: призывать через дерево на кладбище. При вызове может резко появиться птица в небе.

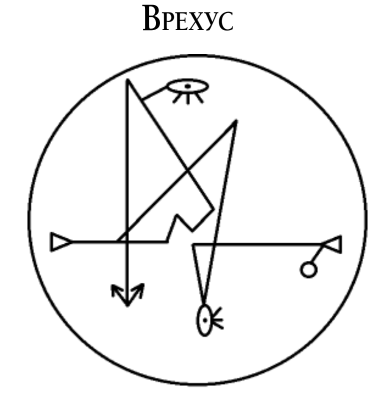
Примечание: печать (выше) нужна для вызова в храме. Сигил (ниже) – для вызова на кладбище.



Сигилла Равафора

11.13

Врехус



Дух

Планета: Сатурн.

Стихия: земля.

Благовоние: сатурнианское.

Жертва: создать для него алтарь в лесу и захоронить там кости для него.

Сторона света: север.

Служба: проводник.

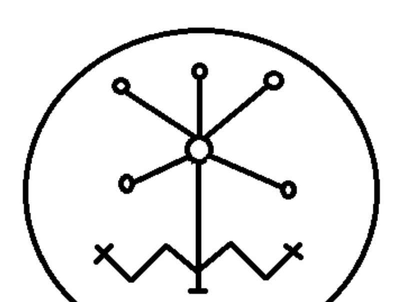
Истинный вид: существо из дерева и кости. Голова – собачий череп, длинные руки с когтями.

Вызывание: по имени и сигилле.

Примечание: был лесным духом, далее попал в услужение к управителю клипы. Сейчас живет в пространстве клипы.

11.14

Каурахал



Дух с Лесного Перекрестка

Планета: Марс/Сатурн.

Стихия: земля огня.

Благовоние: драконова кровь.

Жертва: смоченный в пиве хлеб.

Сторона света: запад.

Служба: сражение с другими духами и т.д. Также с его помощью можно забирать деньги у человека через подсел или поручение задания.

Истинный вид: высокий человек с бычьей головой, когтями, в правой руке – окованная железом палица.

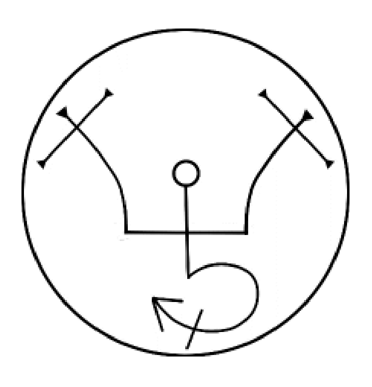
Вызывание: по имени и сигилле.

Примечание: при жизни был кузнецом, возвысился за то, что выковал оружие колдуну.

11.15



Kaorgis



Демон.
Князь Пекельного Пламени

Описание: Князь духов пекельного пламени. Управляет своим собственным астральным миром, живет в каменной башне, возвышающейся над каменной пустошью. Повелевает четырьмя легионами духов.

Планета: Юпитер/Сатурн.

Стихия: воздух огня.

Благовоние: ладан, мирра, алойное дерево.

Жертва: вишневое пиво, печень говяжья сырая с кровью.

Сторона света: северо-восток.

Служба: жнец духов. Помощь в магической или физической войне, насылание безумия, депрессии. Легион можно призвать гнать цель.

Истинный вид: белая кошка или белый змей.

Применение: помощь в магической или физической войне, насылание безумия, депрессии. Легион можно призвать гнать цель.

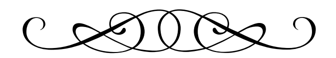
Вызывание: по имени и печати. Чертить печать на белой бумаге. У заклинателя обязательно должен быть меч, возможно, посеребренный.

При вызове легиона сначала хлынут орды младших безумных духов. После них появится сам управитель.

Ритуальный предмет/атрибут: серп.

Защита от призываемого: амулет в виде символа Луны в круге либо белый нефрит с гравированным змеем.

Библиография



1. Агриппа Генрих Корнелий. О геомантии.
2. Агриппа Генрих Корнелий. Оккультная Философия. Часть четвертая.
3. Адский ключ Киприана или магия белая и черная, утвержденная Метатроном. Clavis Inferni. Пер. Иван Бенгальский.
4. Аквино Майкл А. Черная Магия.
5. Банцхаф Хайо. Таро: ключевые понятия (учебник и расклады).
6. Betsalel Arieli. Герметический Орден Золотой Зари (часть 2: храм и ритуалы посвящения).
7. Блаватская Е.П. Разоблаченная Изида. Т. 1–2.
8. Блейз Анна. Демонография.
9. Бомбушкар И.С., Погребной А.О. Каббала.
10. Брат Марсий, Сестра IC. Буквы иврита в магии и Таро.
11. Брат Марсий. Демонология. Наука и искусство.
12. Брат Марсий, Сестра IC. Магия семи планет в теории и на практике, Т. 1–2.
13. Брат Марсий, Сестра IC. Основы магии Телемы.
14. Вебб Дон. Мистерии Храма Сета. Внутреннее учение Левого Пути.
15. Второй магический курс Драгон Руж.
16. Герметический Орден Золотая заря.
17. Геттингс Фред. Слова оккультных, герметических алхимических сигилов.
18. Гигромантия, или Магический трактат Соломона.
19. Грант Кеннет. Темная сторона Рая.
20. Д’Абано Пьетро. Гептамерон, или Начала магии.
21. Декстер Чарльз, Аммит Майкл. История оккультного Таро.
22. Демон Барзаи. Лилит – Богиня Ситра Ахра.
23. Ежеквартальный Альманах Ордена Хранителей Смерти «Necromancer». Книги I–IV.

24. Залевски Пэт. Енохианская магия Ордена Золотой Зари.
25. Кавендиш Ричард. Черная магия.
26. Капкар А. Происхождение некромантии, или как мы научились говорить с мертвыми.
27. Карлин Эмили. Кладбищенские работы.
28. Карлссон Томас. Драконианская традиция и путь левой руки.
29. Карлссон Томас. Каббала, клифот и гоэтическая магия.
30. Карлссон Томас. Черная магия Сатурна.
31. Конноли С. Гоэтическая Даймонолатрия.
32. Костенко А. Таро Уэйта как система: теория и практика.
33. Кроули Алистер. Гоетия с предисловием и комментариями Алистера Кроули.
34. Кроули Алистер. Магия в теории и на практике.
35. Кроули Алистер. Мистицизм и Магия.
36. Кроули Алистер. 777. Каббала Алистера Кроули.
37. Крэйг Дональд Майкл. Вызов духов.
38. Кысь А.Н. Введение в магию.
39. Кысь А.Н. Внутренняя трансформация мага.
40. Кысь А.Н. Занимательная Некромантия для самых маленьких.
41. Коэттинг Э.А. В поисках астрального виденья.
42. Коэттинг Э.А. Дела Тьмы. Руководство по черной магии продвинутого уровня.
43. Коэттинг Э.А. Призывая Вечность.
44. Коэттинг Э.А. Царства пламени. Гримуар Эвокации и магии.
45. Кэин Бен С. Гримуар Черного Древа Жизни.
46. Леви Элифас. Большие ключи или Ключики Соломона.
47. Леви Элифас. Ключ к тайнам.
48. Лейтч Аарон. Абрамелинова магия духов.
49. Лейтч Аарон. Астральное виденье и путешествие.
50. Ленен. Каббалистическая наука, или Искусство узнавать добрых духов, виляющих на судьбу человека, с описанием их тайных подписей и талисманов и истинного способ их начертаний. Составлено на основании положений древних египетских, араб-

ских и халдейских магов, заимствованных у самых знаменитых авторов высших наук.
51. Мартин Коулман. Общение с духами.
52. Мельникова Екатерина. Отчитывание бесноватых: практики и дискурсы.
53. Мёбес Григорий Оттонович. Курс энциклопедии оккультизма.
54. Одержимость и экзорцизм у древних евреев.
55. Орлова. Л.В. Вербально-коммуникативные методы в практике христианского экзорцизма.
56. Папюс. Каббала, или Наука о Боге, Вселенной и Человеке.
57. Папюс. Практическая Магия.
58. Первый магический курс Драгон Руж.
59. Пиблз Джеймс Мартин. Демонология всех времен.
60. Регарди Израель. Каббала. Гранатовый Сад.
61. Регарди Израель. Полная система магии Золотой Зари. Т. 1–2.
62. Регарди Израель. Церемониальная Магия.
63. Робер Амбелен. Молитвенник Розы и Креста.
64. Рэнкин Дэвид, д'Эсте Сорита. Практическая магия планет.
65. Рэнкин Дэвид, д'Эсте Сорита. Практическая магия стихий.
66. Ритуал Гексаграммы.
67. Сатор. 40 уроков магии.
68. Седова Валерия. Путь Левой Руки: Клипот и Драконианская традиция.
69. Симбалайн Анна. Планетарная магия: как начать её практиковать.
70. Симбалайн Анна. Планетарная магия как синхрония.
71. Симбалайн Анна. Планетарная магия. Просто о сложном.
72. Скиннер Стивен, Ренкайн Дэвид. Методы вызывания.
73. Стреттон-Кент Джейк. Гоэтические поклонения.
74. Тамм Марек. Святые и одержимые: ритуалы экзорцизма в средневековой Европе.
75. Templum Falcis Cruentis. Книга Ситра Ахра. Гримуар Драконов Другой Стороны.
76. Третий магический курс Драгон Руж.

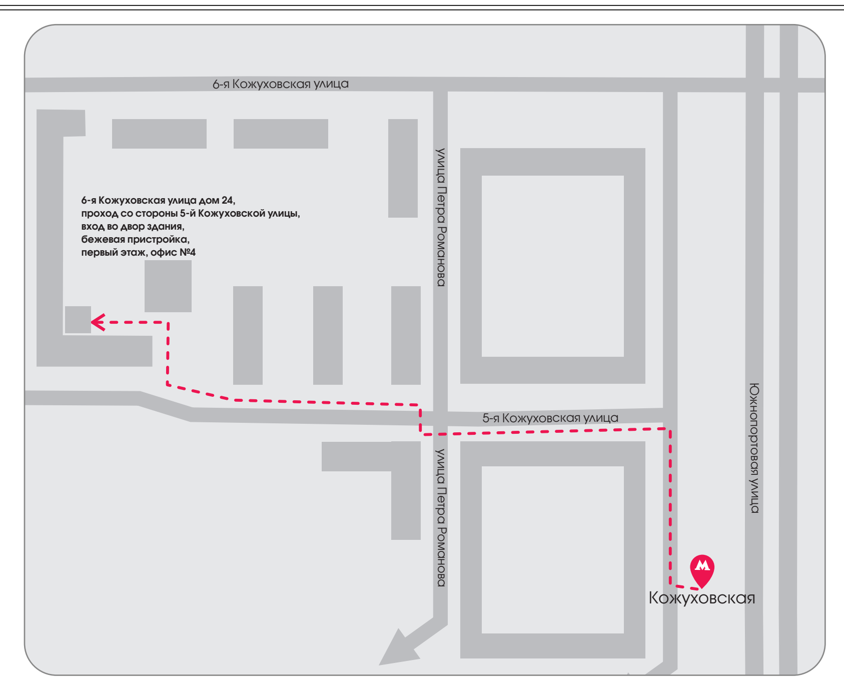
77. Уонг Роберт. Тайный Храм.
78. Фратер Александр. 10 сигилл Древа Сефирот и 10 сигилл Древа клипот.
79. Хайдрик Билл Магические Квадраты Абрамелина. Журнал Магия и Каббала #1.
80. Хасон Поль. Искусство колдовства.
81. Хокли Фредерик. Инвокация при помощи магических кристаллов и зеркал.
82. Швеллер Джеральд, Швеллер Бетти. Практическое пособие по энохианской магии.
83. Энмеркар. Руны и векторное описание мира.

***

1. Book of Correspondences.
2. Griffin David. The Ritual Magic Manual.
3. Konstantinos. Summoning Spirits; The Art of Magical Evocation.
4. MLO. Liber Azerate.
5. «Origine des Cultures» par Dupuis, tome I.
6. Oksimiam. Гоетия и колдовство. 2012.
7. Skinner Stephen, Rankine David. The Goetia of Doctor Rudd.
8. Spartacus Carl. Goetia illustrated with path workings.
9. Temple of Ascending Flame. Tree of Qliphoth.



КАК НАС НАЙТИ



Тел.: +7 (495) 784-06-61,
+7 (985) 784-08-16 с 11–18 часов

E-mail: veligor@veligor.ru, veligor97@gmail.com

Предложения по изданию книг:
redaktor.veligor@gmail.com

Интернет-магазин – WWW. VELIGOR.RU

Украина г. Киев. Интернет-магазин - esoterica.com.ua

ПРИГЛАШАЕМ НОВЫХ И ИЗВЕСТНЫХ АВТОРОВ К СОТРУДНИЧЕСТВУ!

ВЫПОЛНЯЕМ ЗАКАЗНЫЕ РАБОТЫ ПО ИЗДАНИЮ И РАСПРОСТРАНЕНИЮ КНИЖНОЙ ПРОДУКЦИИ. ТИРАЖИ ОТ 50 ЭКЗЕМПЛЯРОВ

ПРИ ИЗДАТЕЛЬСТВЕ РАБОТАЕТ КНИЖНЫЙ МАГАЗИН!